LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

SpellForce 2

SHADOW WARS + DRAGON STORM

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Settembre - n°159 - Edizione DVD - € 7,90

RECENSITO!

## TALES OF MONKEY ISLAND

Direttamente dagli Anni '90, il ritorno di un grande classico!

ESCLUSIVA!

## SHIFT

GMC prova in anteprima il nuovo capitolo di Need for Speed!

SPECIALE!

## RAGE

Il nuovo gioco degli autori di Doom e Quake è davvero da fine del mondo!

INOLTRE...

17 giochi recensiti tra cui

- Trine
- Virtua Tennis 2009
- Fallout 3: Point Lookout
- Ceville
- Bionic Commando
- Battlefield Heroes

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°159 - MENS - ANNO XIII-09 €7,90

Sprea editori ITALY




9 771125 601762

"Rabbia contro il morire della luce" Dylan Thomas

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

## NEED FOR SPEED SHIFT












### IL CALENDARIO 3D DI GMCI

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Rage* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!


FIFA 10 - pag. 30


PES 2010 - pag. 16


Bionic Commando - pag. 64







## QUESTO MESE GMC PARLA DI



## Le prove di questo mese

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII - N° 159 settembre 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Freccette" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "La bruna" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

COVERMOUNT
Luca Fassina (lucafassina@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Hogwarts" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Braccioli" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Magic" Spinelli, Marco "Albero" Salvaneschi, Liliane "Anni '90" Loggia, "Nikko" Raffaello Rusconi

IMPAGINAZIONE

SEGRETERIA DI REDAZIONE
G (lauragrazzi@sprea.it)

CONSULENTE

HANNO COLLABORATO
"DAC" Sluiz, Alessandro "Candidato" Galli, Francesco "Per questo motivo" Mazzanica, Roberto "Mailing list" Camisana, Davide Paolo Avventura Cupola, Andrea "Sirius" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Danilo "Warhammer" Galassi, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "Svezia" Grillo, Mosè "Fallout" Viero, Claudio Maria Riario, Stefano Regiano, Paolo "Payne" Cardillo, Fabio "USA" Bortolotti, Tito Pavolo, Roberto "Mad" Iacopo

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori ITALY

Tel (+39) 02 9243 1 Fax (+39 02 92 ...)
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
e al fax 02 700 37672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
e al fax 02 700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Copyright Sprea Editori S.p.A. - Socio unico Medi & Son S.r.l.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03)



# I giochi siamo noi



In una recente intervista, l'amministratore delegato di Valve Gabe Newell ha proposto un'idea a prima vista bizzarra: dato che sviluppare un gioco oggi (e stiamo parlando di titoli come *Modern Warfare* o un futuribile quanto probabile *Half-Life 3*) costa, secondo lo stesso Newell, tra i 10 e i 30 milioni di dollari, che sia la comunità dei giocatori a investire direttamente in questa fase.

Pare una proposta assurda - sarebbe come chiedere agli spettatori di un film d'investire nelle pellicole hollywoodiane - ma se ci riflettiamo un attimo, potrebbe avere una solida base logica. Innanzitutto, stiamo parlando di centinaia di migliaia di appassionati in tutto il mondo, se non di milioni: ormai i giocatori non sono più una "nicchia", ma una massa, e lo dimostrano i dati di vendita delle console, oltre che dei PC pensati per giocare.

Probabilmente, se ogni giocatore investisse anche solo 10 euro, si potrebbe dare il via a una dozzina di progetti autofinanziati molto ambiziosi. E visto che Gabe Newell è il "papà" di Steam, non occorrerebbe nemmeno creare un sistema complesso per l'acquisto di micro-azioni: sarebbe sufficiente "spendere" l'equivalente di 10 dollari tramite il proprio account di Steam, per poi veder tornare, dopo qualche anno, gli eventuali interessi. D'altra parte, siamo sicuri che ogni giocatore "serio" spenda almeno una cinquantina di euro al mese per il suo passatempo preferito, quindi non si tratta di un investimento fuori parametro.
Per quanto ci riguarda, investiremmo molto volentieri una cifra del genere su *Half-Life 3*, soprattutto se potessimo dare delle indicazioni in merito a come vorremmo il gioco: longevo come *Far Cry 2*, denso d'azione come *Call of Duty*, avventuroso come *Mass Effect*... sarebbe un piacere spendere 10 euro *prima* della creazione di un titolo, a patto di avere sempre un prodotto finito come lo desiderano i giocatori!

Un'idea pazza? Be', i giocatori sono sicuramente dei gran sognatori, quindi non vogliamo porci troppi limiti. Inoltre, stiamo parlando del team di sviluppo che non solo ha creato dei titoli splendidi come i vari *Half-Life*, ma ha anche "fiutato" dei giochi innovativi e particolari come lo shareware che ha portato a *Portal*, che chi vi scrive considera una delle esperienze ludiche più intense e appaganti degli ultimi anni. E, per concludere, si tratta della stessa squadra che ha creato Steam: cinque anni fa, erano in molti ad alzare un sopracciglio, quando non ridevano a crepapelle, pensando a questa piattaforma di Digital Delivery e al sogno di Valve. Oggi, nel catalogo di Steam appaiono numerosi titoli, compresi i concorrenti di un tempo come quelli di id Software (*Doom* e *Quake*), Epic (*Unreal*) e Activision (*Call of Duty*). Se c'è qualcuno che ce la farà, dunque, sono proprio i ragazzi di Valve.

A proposito di vecchie glorie, a pagina 36 troverete un annuncio molto speciale, che dovrebbe interessare tutti i veri appassionati, in particolare chi ha iniziato a videogiocare qualche anno fa. Ci vediamo sul forum di GamesVillage.it per parlarne.

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO SPELLFORCE 2 SHADOW WARS + DRAGON STORM MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO THE SETTLERS LA NASCITA DI UN IMPERO

# La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

**L'INDIRIZZO GIUSTO**

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
**(per scrivere alla bella Nemesis)**
**nemesis@sprea.it**

**Botta & Risposta**
**(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)**
**betta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
**(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)**
**schermoblu@spree.it**



■ IL FUTURO DEL CLOUD COMPUTING *H.A.W.X.* è uno dei titoli che figurano nel catalogo OnLive.

*I coldi mesi estivi stonno volondo vio, fro ofo e nubifrogi (olmeno, per chi obito in Lombordio), e molti di voi ovronno obbondonoto lo postozione del computer per dedicorsi o spremute di frutto sotto l'ombrellone. Per chi, invece, è rimosto o coso, mogori è venuto il momento di giocore quolche titolo obbondonoto nel dimenticotoio. È con questo spirito che vi propongo, nello spazio "Redottori per gioco", lo recensione di un titolo ormoi dototo, mo invecchioto bene, che vole lo peno riprendere in mono.*

## IL FUTURO DEL CLOUD COMPUTING

Carissima Nemesis,
ti scrivo per chiederti un parere sul cloud computing, qualcosa di veramente innovativo che potrebbe rivoluzionare completamente il futuro dei videogiochi. Stiamo parlando di servizi come

## "Esiteranno ancora le console e i tanto amati CD/DVD?"

da Il futuro del cloud computing – Mattyfog

OnLive, ambizioso progetto che prometterebbe di farci giocare attraverso Internet su PC anche poco potenti. E non parliamo solo di Windows, ma anche di Mac e, perché no, magari anche Linux.
Il nostro computer non dovrebbe fare altro che inviare e ricevere dati. Tutti i calcoli attualmente affidati alle nostre CPU e schede video verranno trasferiti sui server di OnLive. Tant'è che sarà disponibile un box che permetterà di giocare anche sulla televisione!
I vantaggi potrebbero essere enormi: innanzitutto, non dovremo più installare i giochi; potremo giocare su dispositivi diversi in luoghi diversi utilizzando gli stessi salvataggi e, soprattutto, potremo goderci in pace i nostri amati videogiochi anche su PC poco potenti (come i netbook) e non dovremo più preoccuparci di aggiornare in continuazione i nostri desktop.
Purtroppo, però, con i vantaggi arrivano anche gli svantaggi: già, perché avremo bisogno di una connessione ad almeno 1,5 Mb/s e, per giocare a 720p, ad almeno 5 Mb/s. Risoluzioni che, penso, farebbero felici forse neanche un terzo di noi videogiocatori. Inoltre, cosa succederà se i server si intaseranno? Sembra proprio questa la preoccupazione maggiore sul forum di Games Village, cui ti




# Non capisco...

Carissima Nemesis, vi seguo da anni e solo ora mi sono deciso a scrivere una mail perché ho un paio di dubbi che, magari, tu potrai aiutarmi a risolvere.

Non capisco come *Demigod* abbia preso 6,5. Non dirmi che il voto non è l'unica cosa che conta e che bisogna leggere l'articolo, perché l'ho fatto molto bene. Il gioco viene classificato come RTS multiplayer e, all'interno della recensione, evidenziate la frase "è impossibile trovare una partita online funzionante al 100 %". Cosa? Un gioco multiplayer che non funziona online? Che senso ha? Il voto doveva essere un tondo 0, oppure avreste dovuto mettere un "senza voto" in attesa di verifica per vedere come i programmatori avrebbero risolto i diversi problemi. Non è possibile comprare videogiochi che non funzionano e che forse solo in futuro funzioneranno decentemente. I videogiocatori hanno il diritto di acquistare titoli perfettamente funzionanti da subito e voi, in qualità di nostri portavoce, dovreste ribadirlo chiaramente.

La seconda questione, che è già stata trattata nella posta in gioco diverse volte, è quella relativa al costo dei videogiochi. Sarò stupido, ma non capisco come faccia la FX Interactive a vendere videogiochi come *Drakensang*, titolo di ottima fattura con tanto di mappe e manuale completo a colori, a soli 20 euro. Videogiochi simili appena usciti, normalmente, costano dai 45 ai 50 euro (il 150% in più). La risposta più diffusa è che loro adottano una polita di prezzo aggressiva, ma non capisco. Sto pensando ai loro primi titoli, come *Runaway*, il copyright risale al 2004 perciò vuol dire che questa società vende buoni videogiochi da almeno 5 anni, a un buon prezzo. Mi piacerebbe tanto vedere sulle vostre pagine, oltre alle solite interviste, anche una a FX Interactive, in cui spiegano la loro politica commerciale e come riescono a sostenerla. Forse, potrebbe essere un importante tassello nell'annosa questione della pirateria. Grazie per l'attenzione.

**Simone**


Il malfunzionamento dell'online di *Demigod* è costato al gioco una valutazione inferiore rispetto alle aspettative.

Diversamente da ciò che suggerisco di solito, cioè di non guardare il voto finale, stavolta penso sia proprio il caso di farlo. Sai perché? Perché per un gioco come *Demigod*, un 6,5 di globale è uno smacco bello e buono, che punisce senza troppi complimenti il disservizio sull'online subito dagli utenti. Saprai anche che, nel giro di un mese, questo problema è stato risolto, ma al momento della realizzazione della recensione abbiamo cercato di trovare un compromesso fra l'ottima fattura del gioco nel suo complesso e un difetto evidentissimo, impossibile da ignorare ma, tutto sommato, risolvibile. Se fai un rapido confronto, vedrai che nessuna testata (cartacea oppure online) ha dato al gioco un voto inferiore al nostro 6,5, che mi sembra abbastanza coraggioso ed esaustivo. Come tu stesso scrivi, noi per primi abbiamo evidenziato che "è impossibile trovare una partita online funzionante al 100%". Il messaggio mi pare chiaro: il gioco merita, ma per adesso patisce un problema grave, quindi regolatevi di conseguenza. Magari non compratelo e aspettate per vedere che succede.

Riguardo la politica di prezzi di FX Interactive, non sono un'esperta di marketing e non sono in grado di spiegarti come riescano a mantenere dei prezzi così bassi. Se ne avremo modo, cercheremo di interpellare i diretti interessati.

rimando con tutti gli altri lettori di GMC per ulteriori informazioni e per parlare dell'argomento. Infine, che conseguenze ci saranno? Esiteranno ancora le console e i tanto amati CD/DVD? Che fine faranno i negozi? Si aggiorneranno e faranno concorrenza a OnLive?

Insomma, come vedi le domande sono molte. Illuminami, saggia Nemesis.

Un bacio a te e alla mia redazione preferita. Continuate così ragazzi!

**Mattyfog**

Caro Mattyfog,

per rispondere a queste domande, invece di Nemesis dovrei chiamarmi Pizia (l'oracolo di Delfi, per intendercil) o tenere sul comodino una bella sfera di cristallo. Quello del cloud computing è un universo in via d'espansione, che forse potrebbe persino implodere ancora prima di rivelare le proprie effettive potenzialità. Ai posteri l'ardua sentenza: come ben sottolinei tu, sarà molto importante verificare l'effettiva affidabilità del servizio, valutare attentamente i pro e i contro e tenere in considerazione la dimensione della "fetta di pubblico" in grado di usufruirne. Suppongo che, comunque vadano le cose, sentiremo ancora parlare per molto tempo di console e supporti ottici: con l'avvento della distribuzione digitale, le amate confezioni non sono certo sparite. Magari, prima o poi, è possibile che questo sistema soppianti del tutto il vecchio, un po' come è avvenuto con i CD e le musicassette: che, se non erro, sono state dichiarate "morte e sepolte" lo scorso Natale. Sicuramente, ciò non avverrà prima di qualche anno o, comunque, solo dopo aver verificato al centro per cento la bontà del servizio e la sua applicabilità.

## TANTO PER POCO

Cara Nemesis,

sono MacTavish, un soldato degli Stati Uniti d'America che combatte all'estero nei giorni nostri. Sono Jake Dunn detto "Nomad", un super-soldato reso tale da una nano-tuta e lotto in un futuro non troppo lontano contro coreani e alieni. Sono il soldato semplice

**dal Forum di GAMES VILLAGE.it**

## TANTO PER SAPERE

Il nostro amico Dart Filtius apre la rassegna forense di questo numero con **Thread** diretto agli appassionati dei giochi di ruolo nel **Canale** "Mondo Computer". In "Che tipo di GdR preferite: stile *Oblivion* o stile *Diablo*?" così scrive: Creo questa discussione per vedere in quanti preferiscono il primo stile al secondo (secondo me in decadenza, nonostante escano titoli che cercano di svecchiarlo). Il primo a rispondere è stato Shii: Preferisco gli Action GdR (*Oblivion* e *Gothic*) agli hack 'n slash tipo *Diablo*, perché di solito l'esperienza è più profonda del semplice andare in giro a massacrare e a upgradare. Poi, è stata la volta di Rockshow: A me piacciono di più quelli in stile *Morrowind* e *Oblivion*, perché mi sembra proprio di far parte del gioco. Anche l'esperienza e sicuramente più profonda e poi si possono fare molte più cose che in giochi stile *Diablo* o *Dungeon Siege*. Conferma della tendenza è arrivata da Trunks 20: Gli hack 'n slash son belli all'inizio, poi ti rompi le scatole. *Oblivon*, invece, è durevole: anche adesso che praticamente l'ho finito ci gioco volentieri. Le missioni sono ancora tante e varie, ti puoi prefissare degli obiettivi...

## IN BREVE



Carissima Nemesis,

sono da poco un lettore della vostra rivista e volevo chiedervi di elencarmi i giochi horror più belli! Un grazie anticipato.

**Quake 95**

**Puoi sbizzarrirti con diversi generi di giochi horror: avventure grafiche come *Scratches*, giochi d'azione come *Silent Hill 4*, *Resident Evil 4* e *Dead Space*. Hai solo l'imbarazzo della scelta: buon terrore!**

Carissima Nemesis,

sono un fan della vostra rivista da diversi anni e questa e la prima volta che vi scrivo. Ho giocato a *Still*

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

**DOMANDA LECITA**

Nel Thread "difficoltà *Half-Life*" il buon Sfilicud così scrive: Vorrei giocare *Half-Life*, ma non so quale difficoltà impostare. I primi passi nella modalità difficile sembrano un po' frustranti, ci sono delle simpatiche bestiole che mi saltano in faccia causandomi dei danni esagerati. Non è che, più avanti, basterà un colpo per uccidermi? E infatti... AdamWarlock: Quelli, i ragnetti iniziali, sono fastidiosi, ma non fanno tantissimo danno; se te ne fanno troppo, vuol dire che devi abbassare la difficoltà: i nemici che troverai dopo sono ben altra cosa. Potrebbe, quindi, essere una buona idea seguire il consiglio di __SLASH__: Se vuoi goderti il gioco, ti consiglio addirittura di metterlo a difficoltà facile, anche perché poi così facile non sarà!

Miller, che combatte nella Seconda Guerra Mondiale sul fronte orientale. La domanda è: quanto mi costa essere tutte queste persone? Tanto. Così, in otto o dieci ore smetto di essere Nomad, MacTavish o Miller e scorrazzo per le strade dell'affollata Liberty City; vado a farmi una birra con mio cugino Roman o esco con Michelle. Divento Niko Bellic per circa 80 ore. Poi, vengo portato in giro per una regione dell'Africa da una jeep malridotta, mentre un tizio mi racconta tutto quello che sta succedendo e mi parla dello Sciacallo. Mi affidano delle missioni immorali, faccio secche persone senza istruzione o un posto in cui vivere; sono un mercenario, ma per circa 30 ore.
Vengo al punto: spenderei cento euro per un *GTA IV* o un *Far Cry 2*, ma perché devo investire tanti soldi al fine di essere un marine o un super-soldato per meno di un terzo del tempo dei due titoli sopra citati? E non venirmi a dire del multiplayer: l'ho sempre trovato uno specchietto per le allodole, almeno è ciò che credo. Ed è questo il momento in cui un giocatore, un utente, viene mosso a provare questi titoli così corti gratuitamente, magari scaricandoli. È sbagliatissimo, ma le software house cosa credono? Che abbiamo da spendere sessanta euro per gustare un gioco per sole dieci ore? Credono che con il multiplayer si aggiusti qualcosa? Voglio giocare una storia; me ne frego di giocare in tanti su di una mappa. Le software house, per questi titoli, dovranno anche spendere tanto dal punto di vista della grafica, quindi è giustificato il prezzo dei loro prodotti, ma non è esagerato? Devi aspettare almeno un anno per trovarli a un prezzo decente: *Crysis* ora è venduto a 15 euro, ma *Call of Duty World at War* l'ho visto ancora a 45 euro! Ho speso 60 euro e ci ho giocato per dodici ore circa, poi ho speso lo stesso identico prezzo per *Far Cry 2* e c'ho giocato per circa trenta ore: mi sembra strano, non trovi? Non mi importa se i nuovi titoli hanno una grafica quasi fotorealistica, un nuovo tipo di giocabilità o delle trovate inedite. Voglio dei giochi che durino e che valgano il loro prezzo. È sbagliato confrontare un *GTA IV* con un *World at War*, sono due generi diversi, ma il succo della questione rimane lo stesso: perché devo spendere tanto per un gioco che dura al massimo dodici ore? Si paga 10 euro all'ora per caso? Perché è questo a cui gli FPS ci hanno ormai abituato: a spendere tanto per poco.

**Mario Russo**

Posto che fa sempre piacere trovarsi fra le mani un gioco che non è solo bello, ma anche longevo, il tuo discorso mi sembra un tantino estremo. Siamo tutti d'accordo sul fatto che esistano evidenti differenze di durata fra un titolo e l'altro, ma un semplice confronto, a mio avviso, non rende giustizia. Per prima cosa, è vero che non si possono confrontare due generi diversi: *GTA* potrebbe durare all'infinito, se me lo vendessero come tale e riuscissi a "finirlo" in dieci ore, di certo, me la prenderei. Però, ti dico anche che dodici ore di guerra pura in *Call of Duty* mi sembrano un compromesso abbastanza equilibrato. Te ne freghi del multiplayer, te ne freghi della grafica, te ne freghi delle innovazioni: vuoi solo un gioco che duri. Be', per fortuna non tutti la pensano come te, altrimenti gli sviluppatori potrebbero tranquillamente sfornare solo cloni di *Tetris*! Non pensi che la tua posizione sia un po' rigida? Stiamo parlando di titoli che durano dodici ore, non cinque, e non si tratta nemmeno di avventure grafiche, che più di ogni altro genere subiscono l'influenza della longevità (se noti, quasi tutte le recensioni di avventure punta e clicca indicano la durata media del gioco). Spesso, leggo anche mail di lettori che si lamentano di non riuscire a finire i giochi; che ce ne sono troppi! E senza contare le espansioni, i Mod e il multiplayer che tanto bistratti. Se, poi, vogliamo discutere del prezzo elevato dei videogiochi è un altro discorso, ma dimmi: quando compri un libro, ponderi il rapporto fra prezzo e numero di pagine?



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

**ANDIAMO FORTE**

La serie *Need for Speed* è un punto di riferimento dei piloti virtuali e Cerbero_805 dedica il suo **Thread** "*Need For Speed: Shift*" al suo nuovo capitolo: L'uscita del gioco è prevista per il 17 settembre, un demo sarà distribuito nel corso dell'estate. Personalmente, credo che il cambio di rotta derivato dal passaggio al team di sviluppo Slightly Mad Studios potrebbe portare nuova linfa alla serie, che dopo il boom di *Underground* e *Underground 2* ha subito un declino qualitativo abissale. Certamente, chi non simpatizza per i simulativi potrà trovare poco intelligente e limitante questa via, ma il successo ottenuto da titoli quali *Forza Motorsport 2* credo dimostri che è la strada corretta da seguire, perlomeno nell'attuale mercato dei racing game. Categorica l'affermazione di SERPENTE915: Il concetto di *Need for Speed* è scomparso, letteralmente! mentre Giorgio87 si sbilancia in paragoni: Sembra un incrocio tra *Pro Street* e *GRiD*. Essendomi piaciuti entrambi i titoli, e da appassionato della saga *NFS*, proverò senz'altro il demo.

**LA DECADENZA DEI VIDEOGIOCHI**

Cara Nemesis,
ti scrivo perché il monitor del mio PC è rotto e non posso giocare. So che non è il modo migliore per cominciare una lettera, ma sappi che ci molto a scriverti e sto approfittando del momento per farlo. Il tema della mia lettera è evidente. In particolare, vorrei affrontare con te il tema dell'abbassamento del livello di difficoltà nella maggior parte dei videogiochi. Sta diventando tutto sempre più semplice, presumibilmente per non scontentare i casual gamer che, in



TANTO PER POCO
*Far Cry 2* garantisce al giocatore sia qualità, sia "quantità".

## "Non è possibile comprare videogiochi che non funzionano"

da Non capisco... – Simone

preda alla frustrazione, butterebbero via i giochi appena comprati. Eppure, l'amaro in bocca resta, perché in questo modo il nostro passatempo ha perso di spessore, a mio parere. Nel nuovo *Moder Worfore*, per esempio, basta un colpo alla testa per sistemare qualsiasi nemico, mentre il nostro personaggio, al contrario, è quasi invulnerabile e se viene ferito è sufficiente mettersi al riparo per pochi istanti al fine di ritornare in piena salute. Mi chiedo: ma dove sono finiti i medikit?

So che non sono mai stati una trovata originale, ma garantivano un pizzico di strategia in più, per pianificare il tutto. Ricordo gli eterni dilemmi giocando a *Deus Ex*: "Ho un solo medikit. Se curo la testa ho meno probabilità di essere ammazzato in tempo breve, ma se curo il braccio fuori uso allora potrò imbracciare di nuovo il cannone al plasma e sbarazzarmi di quei dannati robot". E via discorrendo. Per non tornare troppo indietro nel tempo, ricordo quanto mi piangesse il cuore ogni volta che dovevo chiamare il medico il *Medol of Honor: Pacific Assault*, maledicendomi per non essere stato più svelto nel freddare il cecchino. Ma la questione non si esaurisce certo qui: ricordo i "bei tempi andati", quando per far funzionare una pompa dell'acqua bisognava estrarre una scimmia dai pantaloni e sagomare le sue braccia per farla diventare une funzionale chiave inglese (!). O ancora: sto finendo *Neverwinter Nights 2* e relative espansioni al massimo della difficoltà, forte della mia conoscenza dei regolamenti di "D&D", ma il mio party non è mai stato sconfitto nemmeno una volta! Mi prende la nostalgia, se penso ai sudatissimi 25 minuti che mi ha richiesto il combattimento contro Klauth, il drago rosso, nel primo episodio. Anche *Prototype*, che nella sua ottima recensione il buon Fabio Bortolotti ha descritto come più impegnativo della media, mi ha lasciato un po' di amaro in bocca, provando i primi demo. Ciò non

### dal Forum di GAMES VILLAGE.it

**POLICROMIA**

Un **Thread** molto particolare, quello che il nostro amico SkyWarrior ha intitolato in maniera alquanto esplicativa "Non notate che in parecchi giochi nuovi si usa un po' troppo il rosso?". SkyWarrior afferma: Partendo da *For Cry 2*, continuando con *Prototype* e infine con *Fuel*, non notate che usano tutti il rosso in maniera esagerata? Intendo per il cielo, per gli effetti di luce, eccetera. Si sta usando troppo il rosso, oppure è solo per far sembrare più bella la nuova grafica? Che ne pensate? Secondo Carrot, la tendenza è stata importata: Dal cinema e dall'animazione. Il rosso è il colore della tensione, di conseguenza la luce rossa viene usata per sottolineare i momenti di pericolo e tensione. In teoria, la cosa dovrebbe apparire naturale e venire notata appena, se invece risulta evidente, probabilmente significa che in quei casi il rosso è stato usato a sproposito.

### IN BREVE

*Life* e mi è piaciuto moltissimo. L'ho finito e mi sono chiesto "mi devo aspettare un seguito?". Quando uscirà *Still Life 2* allegato alla vostra rivista? Grazie in anticipo, anntendo con ansia una vostra risposta.

**SALVO88**

**Caro Salvo,
non so dirti se e quando allegheremo *Still Life 2* a GMC: pensa che il gioco deve ancora uscire! L'arrivo sugli scaffali è previsto proprio in questi mesi...**

Salve Nemesis,
vado subito al nocciolo della questione, dato che i soliti complimenti alla redazione per il lavoro che svolgete quotidianamente mi sembrano scontati.
Sai se, per caso, è in produzione un seguito per il gioco *Hogs of Wor*? Ho letto un articolo online che lo annunciava per aprile 2009, ma che lo sappia non è uscito nulla per quella data. Ti prego, soddisfa questa mia sete di conoscenza, perché il gioco in questione è per me una delle pietre miliari dei videogiochi, sarebbe un vero peccato lasciar cadere nel dimenticatoio un titolo così bello!

**W@tchT0wer**

**Hai proprio ragione, l'uscita di un seguito di *Hogs of War* era prevista per questa primavera, ma non se n'è seputo più nulla e questa totale assenza di informazioni al riguardo non lascia presagire nulla di buono, ahimè!**

Cara Nemesis,
un saluto a te e tutta la redazione, sono Andrea. Innanzitutto complimenti per la rivista; vi mando questa mail per chiedervi se esistono FPS ambientati durante le guerre del 700-800. Ciao a tutti!

**Andrea**

**Caro Andrea, gli unici giochi ambientati in quegli anni che mi vengono in mente sono i due *Call of Juarez* e il Mod per *Half-Life 2* dal titolo *Battle Grounds*... spero bastino!**

### dal Forum di GAMES VILLAGE.it

**VOCI SPAZIALI**

Nel **Thread** "*KOTOR* Online" l'utente del **Forum** di GamesVillage.it The Lord of Sith scrive di avere: Sentito che LucasArts vuole fare *Knights of the Old Republic* online...
È vera questa affermazione o è una delle solite voci dei fan? Se è vera, si tratterà di un gioco tipo *WoW*, con server a pagamento annuali, o come *Quoke Wors*, che compri il gioco e via?
La risposta per direttissima arriva da Kea BD: È verissima: invece di un bel terzo capitolo si tratterà di un MMO. Da bravo appassionato, chimaera ha scritto che: Comunque, da fan di "Star Wars", lo prenderò lo stesso, anche perché sembra promettere bene. Certo, non vedo l'ora di un vero nuovo *Knights of the Old Republic* come gli altri due.



LA DECADENZA DEI VIDEOGIOCHI
Per trovare un livello di difficoltà elevato, occorre davvero rigiocare titoli più datati, come *Deus Ex*?

dai Forum di GAMES VILLAGE.it

**SCHEDA USATA**
Passiamo al **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer" per leggere il **Thread** "Radeon 4650, un paio di info" a cura di Mostwanted: Il mio PC con 2 GB RAM e CPU Phenom X3 8650 ha bisogno di una buona scheda video, dato che adesso sto campando con l'integrata della scheda madre. Un amico mi sta vendendo la sua HD4650 per una quarantina di euro. Cosa ne pensate? È una buona scheda? Mi assicurerebbe prestazioni decenti nei giochi più comuni, con il processore che monto attualmente? Basta che i giochi vadano discretamente bene... Secondo Archangel256: Non è un granché come scheda, è di fascia bassa, solo se giochi a risoluzioni non elevate (fino a 1280x1024) va ancora bene per buona parte dei titoli moderni. Comunque, difficilmente troverai di meglio per 40 euro.

## "Voglio dei giochi che durino e che valgano il loro prezzo"

da Tanto per poco – Mario Russo

mi impedirà di comprarlo, perché lo trovo un gioco entusiasmante e coinvolgente, però nelle due ore circa che ho passato a scorrazzare per Manhattan, gettandomi a capofitto in ogni scontro, la barra dell'energia non è mai scesa sotto il 50%. Gli esempi sono numerosi, ma non sto qui a elencarteli tutti, o rischierei di diventare noioso.

Il nocciolo della mia riflessione è questo: se, fino a non molto tempo fa, la sconfitta del videogiocatore era un evento normale, e ci spingeva a impegnarci di più, adesso è salutata come un evento straordinario e c'è addirittura gente che, messa di fronte al fatto compiuto, non riesce ad ammettere il proprio limite, attribuendo la suddetta sconfitta magari a qualche bug. Un buon modo per far fronte a tale inconveniente esiste ed è l'online, ma non mi andrebbe di sacrificare le atmosfere e le idee solo perché gli sviluppatori non sono più in grado di implementare una modalità "serious". Spero di non essermi dilungato troppo e di poter conoscere la tua opinione in materia. Un saluto a te e a tutta la redazione.

PS: So che, probabilmente, non c'entra niente, ma il nemes era il copricapo usato dai faraoni egizi, magari è questa l'origine del tuo nome?

**LogaN_MaverickK**

Discutere su quanto, e soprattutto come, è cambiata la curva di difficoltà nei videogiochi è un discorso parecchio lungo, che mette in campo un numero infinito di variabili. Una volta, la barra dell'energia non esisteva; non esistevano i checkpoint, in certi casi nemmeno i salvataggi. Senza parlare del fatto che bastava prendere un platform a caso per trovarsi di fronte a un livello di difficoltà che metterebbe al tappeto qualsiasi quindicenne smanettone dei giorni nostri. Allora non ci si poteva nemmeno permettere il lusso di modificare la traiettoria di un salto mal riuscito: nello stesso momento in cui il personaggio staccava i piedi dalla piattaforma, sapevi già che stava per correre incontro a morte certa e potevi solo stare a guardare mentre precipitava in un non ben precisato nulla. Senza dilungarci troppo in questi oscuri meandri, ti do ragione sul fatto che spesso i giochi vengono adattati a un pubblico che è ormai sempre più vasto e differenziato, ma non è poi così vero che il livello di difficoltà sia sempre settato sullo zero. Magari sei troppo bravo tu! Scherzi a parte, potrei filosofeggiare un po' e dire che, forse, una volta i videogiochi erano una sfida e adesso sono più che altro intrattenimento. Ed è proprio in nome di quest'ultimo che si cerca di rendere l'esperienza quanto più piacevole possibile, sia per gli occhi (con la grafica di qualità) sia per l'ego (con livelli di difficoltà accessibili). Che ne dici?

PS: un copricapo egizio? Ma dai? 

dai Forum di GAMES VILLAGE.it

**EFFETTO TARTARUGA**
Quello di =Lollo= è un "PC sempre più lento", anzi: Lentissimo. La CPU è sempre al 100%. Andare su Internet è un'impresa, appena arrivo su un sito un po' modemo, con qualche immagine o video, salta tutto e Firefox si blocca. Non parliamo neanche di IE, che impiega dai 3 ai 4 minuti per avviarsi! Inizialmente, aveva 2 GB di RAM, poi però ho tolto due banchi, e il computer con meno RAM è più "veloce". Floop dice che: Hai fatto male a cacciare i 2 GB, ma comunque non sono loro l'origine del problema, che a occhio mi sembra un bel virus o qualche conflitto software/hardware. Manu92mm suggerisce: Una pulizia con CCleaner e una scansione dei virus, mentre per Archangel256: Potrebbe anche essere colpa di un hard disk troppo pieno o vecchio. Personalmente, farei un bel formattone.

## Redattori Per Gioco Painkiller

**PAINKILLER** è uno degli ultimi FPS vecchia scuola: la storia narra le vicende di Daniel Gamer, all'apparenza un tipo tranquillo (in realtà, di lavoro fa il killer su commissione) che, durante una serata qualunque, decide di andare a far visita a dei parenti insieme alla sua dolce metà, ma perde la vita in un incidente stradale. Le alte sfere dell'Aldilà decidono che il signor Gamer è proprio l'uomo di cui avevano bisogno, poiché orde di demoni impazziti si stanno preparando a invadere il Regno dei Cieli. Così, Daniel si ritrova a firmare un accordo secondo il quale si impegna a sterminarli tutti, in cambio di poter rincontrare l'amata moglie. La trama di *Painkiller* è sicuramente fra le meno consuete che il panorama videoludico abbia da offrire, e si abbina a un'avventura che garantisce un elevato numero di ore da passare in compagnia di un gioco assolutamente divertente. I nemici da affrontare sono molteplici e dalle svariate caratteristiche; ci sono vari tipi di zombi, dei piccoli monaci incappucciati, scheletri maledetti, giganti mostruosi e via dicendo. Un'accozzaglia di tipacci davvero poco raccomandabili che, però, raramente attaccheranno ad altissima velocità: alcuni lanceranno armi, mentre altri saranno dei veri e propri kamikaze dinamitardi. La maggior parte dei nemici utilizzerà tecniche di offesa abbastanza lente e ciò permetterà al protagonista di prodigarsi in virtuosismi e giravolte degne di un professionista. Le armi che avrete a disposizione saranno tutte molto particolari e dotate di un attacco secondario. Avrete, per esempio, il painkiller (che dà anche il nome al gioco), una via di mezzo fra una lama rotante e un rampino magico capace di uccidere qualsiasi essere incontri. C'è il mitico sparapaletti, capace d'inchiodare letteralmente al muro il nemico, che all'occorrenza diventa un devastante lanciagranate. Man mano che ucciderete mostri su mostri, ognuno di loro lascerà una specie di aura verdognola. Quella è l'anima: raccogliendola aumenterete di poco la vostra energia, ma una volta raccolte 66 anime, vi trasformerete momentaneamente (per circa una quindicina di secondi) in un demone indistruttibile, capace di devastare qualunque cosa e di uccidere chiunque incontri lungo il cammino. Durante il gioco, troverete anche dei tarocchi che v'infonderanno delle capacità speciali, temporanee o durature: all'inizio di ogni livello, dovrete decidere su quali di queste capacità contare durante la missione. Il comparto grafico del gioco è ben curato, sebbene si affidi a una vecchia versione dell'Havok, e non appare per nulla antiquato. Certo, non c'è da aspettarsi il dettaglio di *COD 4*, ma la grafica di *Painkiller* è tutta da gustare e presenta delle chicche non indifferenti, soprattutto negli ambienti esterni (come il cimitero) dove il motore grafico dà il meglio di sé. Buone le luci, buone le texture, e molto buone le animazioni e la resa della fisica che, sparando un colpo da distanza ravvicinata, vi permetterà di devastare un nemico spedendolo in maniera molto realistica a parecchi metri da voi. Anche il comparto audio è notevole: ai suoni e alle musiche si deve l'80% della tensione generata dal gioco. I brani heavy metal ben si sposano allo stile dell'avventura e le atmosfere inquietanti sono rese al massimo da una serie di effetti e di suoni ben strutturati. *Painkiller* è particolarmente datato, quindi pur disponendo di una configurazione obsoleta, il gioco non si azzarderà a fare uno scatto, neanche nei momenti più caldi. Insomma, appassionante, tremendamente divertente e dai bassi requisiti hardware, *Painkiller* rappresenta una pietra miliare del panorama FPS. Assolutamente imperdibile.

**smokingman**



Nonostante qualche anno sulle spalle, *Painkiller* è un gioco divertente e appassionante.

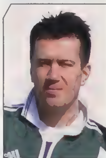
### LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

### SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

**[[han]]**
**--mario--**
**Babel**
**Carlottaxxx**
**Francesco Di Stefano**
**GogolB.**
**Haiku**
**Lestrange**
**Noemi**
**Pikkolo**
**TheTrooper**
**Virus DueNove Leve**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**




## LA PAROLA A SKULZ

**Ora... è chiaro che preferirei starmene pancia all'aria sotto l'ombrellone a sorbire una bibita ghiacciata. Ma tutto sommato anche sciropparmi le vostre roventi richieste di soccorso non è tanto male! Tanto il mare mica scappa.**

## TOMB RAIDER ANNIVERSARY

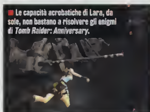
**B** Skulz,
ti scrivo perché ho un problema in *Tomb Raider: Anniversary* allegato a GMC di giugno. Mi trovo nel terzo capitolo nell'ultima parte: salgo per le scale, ammazzo le due mummie, arrivo a quattro colonne su cui sono rappresentate diverse immagini e al centro della stanza c'è una botola che si dovrebbe aprire con la giusta combinazione. Ti prego dimmi qual è la combinazione corretta.

**Federico**

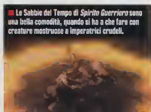
**B** Carissimo Skulz,
sono un videogiocatore dai tempi dell'Amiga 500 e ho all'attivo non meno di 150 videogame completati. Non avevo mai preso in considerazione Lara Croft, ritenendo le sue avventure semplici e noiose. Mi sono dovuto ricredere! Infatti, con *Tomb Raider: Anniversary* mi sono "intrippato" al massimo. Ma veniamo al nocciolo della questione: sono nella tomba di Tihocan e ho recuperato il manufatto, ma non riesco a sbarazzarmi dei due centauri che sono a guardia della stessa. Hai qualche consiglio da darmi? Ti ringrazio anticipatamente.

**Salvo**

**R** Ciao Federico, ciao Salvo. Vi ho accomunati in una sola lettera per risparmiare un po' di spazio


Le capacità acrobatiche di Lara, da sole, non bastano a risolvere gli enigmi di *Tomb Raider: Anniversary.*

e poter rispondere a entrambi in merito ad *Anniversary*. Dunque, nel caso di Federico si tratta "semplicemente" di fare in modo che le due colonne poste di fronte alla parete con gli affreschi con i vasi blu abbiano le figure identiche una di fronte all'altra, proprio come sui rispettivi dipinti. Quando le combinazioni saranno corrette, al centro della sala si solleverà una nuova colonna, da scalare per arrivare al piano superiore. Per quel che concerne il problema di Salvo, la grana più grossa è il raggio pietrificante dei centauri, che non può essere sempre evitato. Quindi, quando Lara si ritrova di pietra, bisogna muovere rapidamente i tasti direzionali per scrollarsi di dosso l'incantesimo, prima che uno dei centauri provochi danni ingenti con una carica. Per far perdere lo scudo ai nemici, è indispensabile ricorrere all'attacco in modalità adrenalina e al rampino. Quando il centauro senza

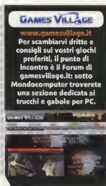

Le Sabbie del Tempo di *Spirito Guerriero* sono una bella comodità, quando si ha a che fare con creature mostruose e imperatrici crudeli.

scudo scaglierà nuovamente il suo raggio pietrificante, sarà necessario raccogliere all'istante lo scudo abbandonato e usarlo come specchio per rispedire l'incantesimo al mittente. Infine, quando il centauro è pietrificato, bisogna spararglì con tutte le armi disponibili.

## PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO

**B** Caro Skulz,
spero che tu sia in grado di darmi un aiuto per disfarmi dell'Imperatrice del Tempo di *Prince of Persia: Spirito Guerriero*. È la seconda volta che me la trovo di fronte e, per quanto mi sforzi, non riesco proprio a sconfiggerla, perché è in grado di controllare il tempo e così non riesco neppure ad avvicinarmi a lei per colpirla con la mia lama. Non hai qualche consiglio da darmi? Te ne sarei tanto grato.

**Francesco**




**www.gamesvillage.it**
**Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.**

## Linea diretta

**R** "Salve Skulz, scrivo per dare una mano a **Matteo** in *Fallout 2*". Caro **Oscar**, vai tranquillo... "Nella sua descrizione dice di essere all'ultimo portone, quindi ha di fronte un altro membro della tribù: deve solamente fare quello che gli dice, cioè mettere le sue armi nell'inventario e stare pronto per il combattimento a mani nude. Una volta battuto l'avversario, avrà libero il passaggio. Il mio consiglio, comunque, è che si disfi del suo inventario gettandolo a terra e lo recuperi a combattimento ultimato, perché a dispetto di quanto mi aveva detto il selvaggio, non ho più ritrovato il mio equipaggiamento fuori dal tempio! Se, invece, come mi è sembrato di capire leggendo la domanda, si trova davanti a un portone chiuso (che non è l'ultimo), deve guardare nei vasi lì nei pressi e rinvenire dell'esplosivo al plastico. A quel punto, non gli resta che impostare il conto alla rovescia e posizionare la carica davanti al portone chiuso, in modo da aprirsi un varco. Spero di essere stato utile. Saluti." Altroché, mitico Oscar, sei stato indispensabile. Grazie.

## La parola all'esperto Crysis e Crysis Warhead

**D** Caro Skulz,
possiedo molte delle vostre riviste ed è la prima volta che vi scrivo. Mi piacciono i giochi sparatutto e di strategia, infatti possiedo *Crysis* e *Crysis Warhead*. Li ho finiti entrambi e ora ci gioco online, ma mi chiedevo se esistessero dei trucchi. Vi dispiacerebbe inviarmeli?
Grazie dal vostro fan.

**Dario**

**R** Ciao Dario, i trucchi ci sono ed è un piacere comunicarteli. Per inserirli sia in *Crysis*, sia in *Crysis Warhead* vai nella cartella d'installazione del gioco **C:\Programmi\Eletronic Arts\crysis (o crysis warhead)\game\config** e individua i file **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg** e **diff_hard.cfg**. Prima di modificarli, crea una copia di sicurezza di ciascuno, poi scegli quello relativo al livello di difficoltà che intendi affrontare e aprilo con il Blocco note di Windows. Ora devi modificare il file in questione inserendo **g_godMode = 1** per l'invincibilità, **i_unlimitedammo = 1** per le munizioni infinite, **g_suitSpeedMult = 2.85** per muoverti più velocemente, **ai_IgnorePlayer = 1** per fare in modo che i nemici non ti vedano. Esiste anche un secondo modo per accedere ai trucchi, che funziona con *Crysis*: seleziona l'icona del gioco sul desktop e apri il menu **Proprietà** che compare cliccando con il pulsante destro del mouse. Alla voce **Destinazione**, aggiungi nella stringa già presente la scritta **-DEVMODE** (tutto



in maiuscolo). Avvia il gioco dall'icona appena modificata e premi **F1** per passare alla visuale in terza persona, **F2** per passare al checkpoint successivo e **F3** per attivare la capacità di volare e passare attraverso gli oggetti.

**R** Ciao Francesco, in effetti, il fatto che l'Imperatrice abbia poteri simili a quelli del Principe è una scocciatura. Tuttavia, metterla al tappeto non è poi così difficile, bisogna avere pazienza e lasciare momentaneamente da parte gli attacchi speciali. Avvicinati il più possibile, rallenta il tempo con i tuoi poteri ed esegui una serie di combo convenzionali, ma senza esagerare con la foga! Dopo tre affondi, quattro al massimo, salta indietro con le capriole per schivare il suo contrattacco. Quando la nemica passa ai colpi con i mulinelli d'aria, schiva i mini-tornado con rapidi spostamenti laterali e attendi il momento in cui l'Imperatrice sembra perdere i sensi: questo è l'attimo giusto per saltarle addosso e infliggerle il colpo di grazia, naturalmente dopo avere provveduto a rallentare il tempo.

### NEED FOR SPEED MOST WANTED

**B** Mitico Skulz,
vi seguo sin dall'alba dei tempi, ma mai mi sono rivolto alla tua rubrica, perché finora me la sono sempre cavata con le mie forze. Ma c'è sempre una prima volta... e il colmo è che la mia ha a che fare con un gioco tutt'altro che insormontabile: *Need for Speed: Most Wanted*. Allora, succede che sono praticamente alla fine della carriera, mi manca solo da completare l'inseguimento a bordo della BMW. Dai, non fare quella faccia, so che hai una risposta anche per me. Ciao.

**Kronos_92**

**R** Ciao Kronos, sì, c'è sempre una prima volta e sì, ho una risposta anche per te. Non ci sono sporchi trucchi per superare l'inseguimento: bisogna essere più veloci dell'avversario... tutto qui! Scatta rapido alla partenza e gira a sinistra per raccogliere un "bonus fuga". Poi gira ancora a sinistra al terzo incrocio, prendi velocità per superare come una scheggia la stazione della polizia e saltare dalla rampa. Ora, devi andare un po' verso destra per abbattere la cisterna, che farà perdere tempo agli avversari, quindi girare a destra diretto alla stazione degli autobus. Fermati nel montacarichi e aspetta che Mia ti avvisi per telefono che la strada del vecchio ponte è aperta. Balza fuori dal montacarichi cercando di raccogliere il "bonus fuga" nei pressi del distributore di benzina e poi premi a fondo sull'acceleratore fino all'obiettivo finale: un bel salto oltre il ponte!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



■ Non esiste niente di meglio di una BMW potentissima per il gran finale di un gioco come *Need for Speed Most Wanted*.

## Quesiti dal passato Hidden & Dangerous 2

**D** Ciao Skulz,
mi rendo conto di essere un po' fuori dal tempo limite, ma i "Quesiti dal Passato" sono fatti apposta per casi come il mio, giusto? Sono alle prese con *Hidden & Dongerous 2* e sono rimasto incastrato nel livello Lupo di Mare - Incursione: ho sistemato le cariche sulle navi e ora devo andare a bordo del dragamine per prendere l'Enigma. Solo che i nemici mi individuano sempre, fanno scattare l'allarme e.. si salvi chi può, cioè nessuno dei miei. Aiutami.

**Matteo**

**R** Ciao Matteo, la cosa migliore che puoi fare è imbrogliare giusto il tempo che ti serve per superare questa grave situazione. Premi il tasto \ per aprire la console di comando e scrivi **heal 1** o **heal 4** per curare solo il personaggio principale o tutti gli uomini. Inoltre, nel tuo caso potrebbe essere utile anche il codice **happyammo 1** che serve per le munizioni infinite.

**D** "Venerabile Skulz," Esimio **Alessandro**... "Sto giocando al bellissimo *Fallout 3* con le espansioni *Operation Anchorage*, *The Pitt*, *Broken Steel* e *Point Lookout*. Ora, l'espansione *Broken Steel* dovrebbe darmi la possibilità di continuare il gioco anche dopo avere completato la trama principale. Questo, però, non accade, lasciandomi steso su un letto nel caso sia io ad attivare il purificatore, oppure fermo nell'infermeria se lo faccio attivare alla Sentinella Lyons. In entrambi i casi, posso solo guardarmi attorno senza fare altro." Ragazzi, sapete già cosa dovete fare!

**D** "Caro Skulz, ti chiedo aiuto perché sono bloccato in *Oblivion*, nella missione della gilda dei ladri L'Ultimo Furto." Capisco, caro **Giulio**, ma nel mio oblio videoludico non sono ancora passato dalle parti di *Oblivion*, quindi ricorro all'aiuto della telefonata a casa. "Per prima cosa, dopo aver attraversato la Porta di Pietra nella Stanza della Guardia imperiale, le guardie si svegliano subito e mi attaccano. Ho provato a tutte le ore, ma non ci sono mai riuscito. Ho provato anche con incantesimi di invisibilità, ma niente. Seconda cosa: dopo aver tentato e ritentato di entrare nella stanza, ho deciso di cambiare quest e sono tornato a L'Ultimo Furto solo dopo qualche ora di gioco, ma quando sono arrivato alla Porta di Pietra, mi è stato detto che per aprire la porta in questione mi serve una chiave! Cosa succede?".

SCOOP
prima occhiata

# PRO EVOLUTION SOCCER 2010

La rivoluzione tattica di Konami comincia in panchina.

**SVILUPPATORE** KCET **GENERE** Simulazione calcistica
**CASA** Konami **INTERNET** www.konami-pes2010.com

## MAGLIETTE SVOLAZZANTI

Per cercare di fare la mossa giusta, nell'eterna sfida con la serie *FIFA*, il team di Konami ha apportato una serie di modifiche al comparto visivo del suo *Pro Evolution Soccer*. È stato sviluppato un nuovo sistema d'illuminazione e di gestione delle ombre, le animazioni sono più convincenti (le magliette si muovono durante la corsa dei calciatori, per esempio), i modelli poligonali sono migliori che in passato e gli stadi sempre più realistici.

## *PRO EVOLUTION SOCCER 2010* VINCERÀ PERCHÉ:

- Tatticamente ha fatto un bel balzo in avanti.
- La grafica è stata migliorata con animazioni più convincenti e nuovi effetti di luce e ombra.
- Il sistema delle card sembra intrigante.
- L'Intelligenza Artificiale ci è parsa più consistente che nel recente passato.

**DATA DI USCITA OTTOBRE 2009**

**DOPO** **aver preso qualche spintone di troppo nella passata stagione videoludico/calcistica, *Pro Evolution Soccer* si appresta ad affrontare l'avversario di sempre (*FIFA*) dopo una profonda rivoluzione tattica.**

Nel calcio moderno, l'atteggiamento e l'occupazione degli spazi in campo hanno assunto un ruolo fondamentale, e gli allenatori sperimentano costantemente soluzioni diverse, alla ricerca del giusto equilibrio. Il team di Konami, capitanato dal leggendario Shingo "Seabass" Takatsuka, ha prestato molta attenzione alle innumerevoli critiche rivolte dai fan al precedente episodio, per costruire *PES 2010* su fondamenta solide.

Oltre a correggere, Konami ha lavorato duro (lo sviluppo è attualmente al 70%) per introdurre una serie di migliorie atte a garantire un'esperienza di gioco più realistica. Le innovazioni riguardano principalmente il comportamento dei giocatori sul manto erboso e, in generale, la I.A. degli stessi calciatori nelle diverse fasi della partita.

La novità più eclatante riguarda l'atteggiamento del proprio undici sul rettangolo verde: per esempio, si potrà decidere di giocare più compatti, con i compagni costantemente vicini al portatore di palla, oppure di tenere la squadra larga sulle fasce. In difesa si riuscirà a organizzare una bella diga tra i centrali, lavorando su molteplici parametri: si potrà decidere se tenere la

## "SARÀ FINALMENTE POSSIBILE TAPPARE I BUCHI IN DIFESA"

propria linea difensiva alta, quanto pressare e attaccare il portatore di palla, e così via. Ciò si rivela fondamentale nell'economia di gioco, perché sarà finalmente possibile (e in modo non casuale) tappare i buchi in difesa, mentre in attacco sarà consentito cambiare le posizioni delle proprie punte e compiere sovrapposizioni molto più credibili che nel recente passato.

L'altra novità di *PES 2010* riguarda l'introduzione di un sistema di card (carte da gioco) che permetteranno ai vostri campioni di compiere movimenti e giocate specifiche in campo (sulla falsariga delle stellette delle passate edizioni). Da quanto abbiamo potuto vedere, ogni calciatore avrà alcune di queste card che potranno essere selezionate prima dell'inizio di un match e, in base allo stile di gioco scelto, si dovranno combinare sapientemente. Per esempio, Fernando Torres è bravo a tagliare la difesa in due, e selezionare un Xabi Alonso capace di servirlo con passaggi in profondità può rivelarsi una combinazione letale.

Non sappiamo ancora se ci saranno limitazioni nell'uso di queste carte, ma dopo averne sperimentati gli effetti positivi in partita, siamo ottimisti. Un altro aspetto che è stato modificato è il ritmo di gioco, rallentato e per certi versi più simile a quello di *FIFA*. Insomma, il primo contatto con la simulazione di Konami è stato più che positivo: non resta che aspettare l'autunno.





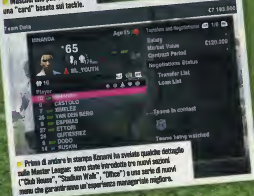

Il buon Henry prova a superare il roccioso Mascherano. I modelli poligonali sono davvero ottimi.



Preparatevi a fraseggi in mezzo al campo e a un ritmo più ragionato.



Mascherano può sfruttare una "card" basata sui tackle.




Prima di andare in stampa Konami ha svelato qualche dettaglio sulla Master League: sono state introdotte tre nuovi sezioni ("Club House", "Stadium Walk", "Office") e una serie di nuovi menu che garantiranno un'esperienza manageriale migliore.

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** KCET
- **Provenienza:** Giappone
- **Nati nel:** 1996
- **Storie:** Da quasi quindici anni, la serie *Pro Evolution Soccer* (*Winning Eleven* in Giappone) è il punto di riferimento per qualsiasi piattaforma videoludica nel campo delle simulazioni calcistiche.
- **Li conosciamo per:** La serie *Pro Evolution Soccer*.

**ATTENDERE PREGO!**
Il calcio d'inizio è fissato per il mese di ottobre.

# MAX PAYNE 3

Sole, mare, belle ragazze: Max Payne sarà finalmente felice? Manco per sogno...

**SVILUPPATORE** Rockstar Vancouver **GENERE** Azione/Sparatutto
**CASA** Take Two **INTERNET** www.rockstargames.com/maxpayne3

## NON C'È PACE PER GLI EROI

Trasferendosi a San Paolo del Brasile, Max Payne sperava forse di non ricadere nella stessa spirale di violenza in cui era rimasto invischiato nella depressiva New York dei primi due episodi della serie. In realtà, finirà per scoprire anche gli aspetti meno raccomandabili della città carioca: per esempio, verrà a contatto col temutissimo Primeiro Comando da Capital, un'organizzazione malavitosa (realmente esistente) che ha la caratteristica di mietere regolarmente vittime durante rapine, evasioni, rapimenti, eccetera. Basterà qualche pistolettata alla moviola per spaventarli?

## MAX PAYNE 3 FARÀ DI VOI DEI GIUSTIZIERI IMPLACABILI PERCHÉ:

- Ha un'ambientazione tutta nuova rispetto ai precedenti capitoli.
- Ha un protagonista molto cambiato nel look e nel "repertorio".
- Alterna alle sparatorie vorticose anche un po' di zuffe...
- ... e le insaporisce con uno scenario più interattivo del solito.

**LA saga di *Max Payne* ha esercitato la propria influenza nell'evoluzione degli sparatutto e dei giochi d'azione degli ultimi anni.**

Quando gli sviluppatori finlandesi di Remedy concepirono il primo capitolo, specificamente per PC, nel "lontano" 2001, ebbero la brillante intuizione di declinare in chiave videoludica le acrobazie al rallentatore di film come *Matrix*: da allora, il cosiddetto bullet time è stato sempre più utilizzato, e non solo per spettacolarizzare scontri a fuoco, ma pure per sequenze circoscritte di combattimento, "momenti di pericolo" che richiedono prontezza di riflessi e altro ancora. Sapere che si ripresenterà anche in *Max Payne 3* può farci solo piacere, anche perché, probabilmente, sarà l'unica testimonianza della sua matrice originaria.

Per il resto infatti, avremo la nuova ambientazione a San Paolo del Brasile, che rappresenta un drastico cambio di stile nello scenario: assolato e periferico, il contesto urbano di *MP 3* non avrà nulla dell'atmosfera noir newyorkese, che era un altro fiore all'occhiello delle prime due puntate della saga. Lo stesso Max Payne non è più un tormentato piedipiatti in cerca di redenzione. A dodici anni di distanza dagli eventi del secondo capitolo, lo ritroviamo guardia del corpo, al servizio di una facoltosa famiglia paulista.
Il cambio di look, poi, è quasi più

## "LO SCENARIO NON AVRÀ NULLA DELL'ATMOSFERA NOIR DELLE PRIME DUE PUNTATE"

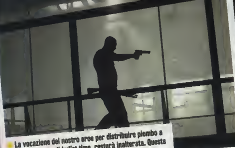
scioccante della notizia dell'abbandono del distintivo: pelata luccicante in abbinamento con una debordante barba e una canotta da hooligan pronto ai tafferugli con le forze di polizia. Praticamente irriconoscibile. Un altro "trauma" ce lo procura l'avvicendamento tra gli sviluppatori originari e il "team interno" di Rockstar Vancouver.

E le sorprese non sono finite: l'annunciato sfruttamento più intensivo dei ripari durante le sparatorie e il ricorso più frequente al corpo a corpo suonano come un completamento del repertorio dell'ex-piedipiatti, ma significheranno anche un ridimensionamento dello stesso bullet time.

In pratica, il mitico, folle ritmo a suon di pallottole dei primi due capitoli verrà forse smorzato da un'azione più ragionata o si lascerà magari sovrastare dagli istinti maneschi. Insomma, le novità sono tali e tante che, probabilmente, da qui fino all'uscita del gioco staremo a chiederci se si tratti di un arrischiato snaturamento o di una di quelle ammirevoli rivoluzioni fatte per evitare che una saga si abbandoni a una deprimente serialità.

Nei prossimi aggiornamenti di GMC capiremo se *Max Payne* ha davvero cambiato rotta o se era soltanto il classico fuoco di paglia.



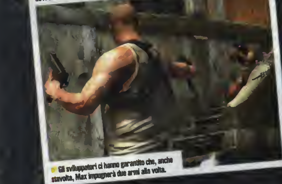
La vocazione del nostro eroe per distribuire piombo a piene mani, e con il bullet time, resterà inalterata. Questa volta, però, ci sarà spazio anche per il corpo a corpo.



Se la saga di *Max Payne* è riuscita a meritarsi addirittura un film, qualche motivo ci sarà!



Grazie a una tecnica chiamata Natural Motion, dovremmo assistere ad animazioni molto fluide.



Gli sviluppatori ci hanno garantito che, anche stavolta, Max impugnerà due armi alla volta.

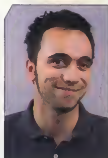
**DATA DI USCITA**
**INVERNO 2009**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Rockstar Vancouver
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Il team si forma, in realtà, già nel 1998, col nome di Barking Dog Studios. Nel 2000 si prende la responsabilità di dare un seguito al pluripremiato strategico in tempo reale *Homeworld*. Risultato: *Homeworld: Cataclysm* riceve unanimi consensi. Sempre nel 2000 collabora attivamente alla realizzazione di vari scenari nientemeno che per *CounterStrike*. Nel 2002 decide di produrre uno sparatutto tutto suo, votato al multiplayer: *Global Operations*, che riscuote buone critiche. Sempre nel 2002, sorprende tutti "convertendo" un film disneyano, "Il Pianeta del Tesoro", in uno strategico in tempo reale, invece che nel solito gioco d'azione ultracommerciale. Un altro lavoro che non passa inosservato, soprattutto agli occhi di Rockstar Games, che nel 2002 decide di inglobare Barking Dog Studios trasformandolo in Rockstar Vancouver. Con la nuova denominazione, nel 2006 sviluppa *Bully*, divertente gioco in free roaming sul bullismo scolastico che verrà però convertito per PC solo nel 2008.
- **Li conosciamo per:** *Homeworld: Cataclysm, Global Operations, Bully: Scholarship Edition.*

**ATTENDERE PREGO!**

*Max Payne 3* non riempirà gli scaffali dei negozi prima dell'inverno di quest'anno.



Dopo i botti dell'E3, il mondo delle novità su PC si rilassa con un mese più calmo. In ogni caso, tra tanti aggiornamenti su titoli già noti, qualche annuncio bomba "ritardatario" è riuscito lo stesso a movimentare la nostra estate, come per esempio il ritorno di *Mechwarrior*!

# GMC NEWS

*Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi*

A cura di Fabio Bortolotti

*Survival horror*

# RESIDENT EVIL 5

*Quando l'Inferno è troppo affollato, gli zombi iniziano a uscire dallo schermo.*

GALLERY



**CAPCOM ha finalmente annunciato la data di uscita di *Resident Evil 5* per PC, fissata per il 18 settembre.**

Rispetto alle versioni già uscite con un buon successo su Xbox 360 e PlayStation 3, quella a noi dedicata includerà nuovi contenuti, come costumi extra e la modalità Mercenaries, e supporterà la tecnologia GeForce 3D Vision di NVIDIA, fruibile grazie a un paio di occhiali stereoscopici dedicati (e di cui parliamo nella rubrica GMCHardware).

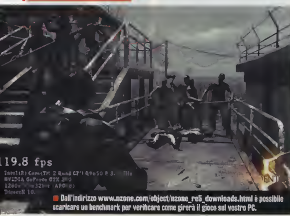
I giochi in 3D sono ancora ben lontani dal diffondersi capillarmente, ma è innegabile che l'industria sta facendo i primi timidi passi in questa direzione. Certo è che se c'è un genere che può trarre beneficio da dei terribili mostri che paiono uscire dallo schermo è proprio quello dei survival horror, quindi *Resident Evil 5* sarà un buon campo di prova. Gli effetti stereoscopici, tra l'altro, sono stati sviluppati in collaborazione con NVIDIA, e saranno applicati tanto al gioco quanto alle scene d'intermezzo.

Nuove tecnologie a parte, la modalità Mercenaries, già presente nelle versioni console, è stata migliorata e potenziata, e grazie alla maggiore potenza di calcolo dei PC, ci metterà contro il triplo di nemici. L'idea è allettante, anche perché simili accorgimenti sembrano lanciare il messaggio che questa non è l'ennesima conversione affrettata da console, bensì un titolo ripensato e studiato appositamente per le potenzialità dei nostri computer. Quel che sappiamo già del gioco, invece, è che è estremamente divertente, specie in cooperativa, ma che non è riuscito a portare innovazioni significative alla formula del precedente episodio, l'acclamato *Resident Evil 4*.



La qualità grafica non ha compiuto un grande salto rispetto alle versioni console.

## "Supporterà la tecnologia GeForce 3D Vision di NVIDIA"




Dall'indirizzo www.nzone.com/object/nzone_re5_downloads.html è possibile scaricare un benchmark per verificare come girerà il gioco sul vostro PC.



*Tecnologie*

# PROJECT NATAL

## *Bill Gates parla della nuova periferica Microsoft anche nel mondo dei PC.*

**Allo scorso E3, Microsoft ha presentato Project Natal, una nuova periferica per Xbox 360 che permetterà alla console di riconoscere i volti e i movimenti nelle tre dimensioni delle persone.**



Project Natal spianerà la via a una serie di giochi "senza controller", a nuove possibilità di personalizzazione (come, per esempio, fare una scansione del proprio skate del mondo reale per usarlo in quello virtuale), e anche a delle interfacce gestuali, da usare per navigare nei menu o per fruire di contenuti multimediali. In un'intervista con CNET, Bill Gates ha rivelato che i piani di Project Natal non si limitano al mondo di Xbox 360. Ha anzi sottolineato più volte che il tutto si potrà connettere a un PC con Windows, e ha confermato che tanto il team di Xbox quanto quello di Windows sono al lavoro su Natal. Dalle sue parole sembra che l'idea per questa periferica su PC coinvolga più usi da ufficio, come per esempio le videoconferenze, ma siamo sicuri che vedremo anche alcuni dei titoli nati su Xbox 360, e che determinati giochi tradizionali conteranno su un'opzione per il supporto di Natal. Certo è che queste affermazioni di Gates non vanno prese alla leggera, perché potrebbero influire sul futuro panorama del gioco su PC.

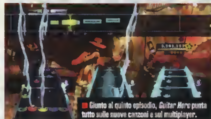
**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.xbox.com/en-US/live/projectnatal

*Gioco musicale*

# GUITAR HERO 5

## *Una cascata di canzoni per le chitarre di Activision Blizzard.*

**Dopo una vera e propria corsa allo strumento, che ci ha portato dalle semplici chitarre di plastica a delle vere e proprie band da salotto, con tanto di voce e batteria, la battaglia per i giochi musicali si svolge sul campo delle canzoni.**



Giunto al quinto episodio, *Guitar Hero* punta tutto sulle nuove canzoni e sul multiplayer.

Il successo di questi titoli invoglia i musicisti a vedere i propri dischi in versione videoludica (anche perché, spesso, un'apparizione in *Guitar Hero* garantisce una pubblicità mirata a un target molto preciso e ricettivo), e consente a colossi come Activision Bizzard di stanziare budget da urlo per accaparrarsi le licenze. *Guitar Hero 5* avrà infatti un totale di 85 canzoni, che includeranno importanti nomi come Elton John, con "Saturday Night's Alright (For Fighting)", i Rolling Stones, con "Sympathy for the Devil", e i Nirvana, con una versione Inedita di "Lithium" suonata dal vivo. Tracklist a parte, *Guitar Hero 5* manterrà la solita formula, che verrà rivista solo per facilitare le sessioni multiplayer, consentendo di inserirsi nelle partite con la semplice pressione di un tasto e di cambiare strumento e difficoltà senza interrompere la canzone.

**Data di uscita:** settembre 2009
**Internet:** www.gh5.guitarhero.com

# USCIRÀ

*QUANDO SARÀ PRONTO*

**Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?**

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

| TITOLO | CASA | DATA DI USCITA | |
|---|---|---|---|
| Aion | NCsoft | Settembre | ● (arancione) |
| Aliens Vs Predator | Sega | Novembre | ● (arancione) |
| Arcania: A Gothic Tale | Jowood | 2009 | ● (rosso) |
| Assassin's Creed 2 | Ubisoft | Autunno | ● (arancione) |
| Avatar | Ubisoft | Dicembre | ● (verde) |
| Batman Arkham Asylum | Eidos | Settembre | ● (arancione) |
| Bioshock 2 | 2K Games | 2010 | ● (arancione) |
| Blood Bowl | Focus Int/Koch Media | Settembre | ● (verde) |
| Borderlands | 2K Games | Ottobre | ● (verde) |
| Brink | Bethesda | 2010 | ● (arancione) |
| COD Modern Warfare 2 | Activision Blizzard | Novembre | ● (verde) |
| Commad & Conquer 4 | EA | 2010 | ● (arancione) |
| Champions Online | Atari | Luglio | ● (verde) |
| Culpa Innata 2: Chaos Rising | Momentum | Fine 2009 | ● (verde) |
| Dark Void | Capcom | 2009 | ● (arancione) |
| DC Universe Online | SOE | 2009 | ● (verde) |
| Deus Ex 3 | Eidos | 2009 | ● (rosso) |
| Diablo III | Activision Blizzard | 2010 | ● (arancione) |
| DiRT 2 | Codemasters | Dicembre | ● (arancione) |
| Dragon Age: Origins | BioWare | Fine 2009 | ● (verde) |
| Elemental: War of Magic | Stardock | 2010 | ● (verde) |
| Fallout: New Vegas | Bethesda | 2009 | ● (rosso) |
| FIFA 10 | EA | Ottobre | ● (verde) |
| Ghostbusters | Atari | Autunno | ● (verde) |
| Ghost Recon 4 | Ubisoft | 2010 | ● (arancione) |
| Half-Life 2: Episode 3 | Valve | 2009 | ● (rosso) |
| Hearts of Iron 3 | Paradox | Agosto | ● (arancione) |
| Homefront | THQ | 2010 | ● (arancione) |
| Just Cause 2 | Eidos | Ottobre | ● (verde) |
| Left 4 Dead 2 | Valve | Novembre | ● (verde) |
| Mafia II | 2K Games | 2010 | ● (verde) |
| Mass Effect II | EA | 2010 | ● (arancione) |
| Max Payne 3 | Take Two | Inverno 2009 | ● (arancione) |
| Metro 2033 | THQ | 2009 | ● (arancione) |
| Need for Speed: SHIFT | EA | Settembre | ● (verde) |
| Operation Flashpoint 2: Dragon Rising | Codemasters | Autunno | ● (verde) |
| Pro Evolution Soccer 2009 | Konami | Ottobre | ● (verde) |
| Rage | EA | Estate 2010 | ● (arancione) |
| Red Faction Guerrilla | THQ | Settembre | ● (verde) |
| Risen | Deep Silver | Autunno | ● (arancione) |
| Rogue Warrior | Bethesda | 2009 | ● (arancione) |
| Saboteur | EA | Dicembre | ● (verde) |
| Silent Heroes | Paradox | 2009 | ● (rosso) |
| Splinter Cell: Conviction | Ubisoft | Novembre | ● (verde) |
| StarCraft II | Activision Blizzard | 2010 | ● (arancione) |
| Star Wars The Old Republic | EA | 2010 | ● (verde) |
| Supreme Commander 2 | Square Enyx | 2009 | ● (rosso) |
| The Agency | Sony Online | 2010 | ● (rosso) |
| Wolfenstein | Activision Blizzard | 2009 | ● (verde) |

RTS

# COMMAND & CONQUER 4

*Annunciato il quarto episodio di uno degli RTS più amati di sempre.*



Un'epica conclusione per una grande serie di RTSP Speriamo di no.

**Electronic Arts ha annunciato *Command & Conquer 4*, capitolo conclusivo della fortunata serie che, nel giro di quindici anni, è riuscita a vendere circa trenta milioni di copie.**




Gli sviluppatori promettono che questo episodio manterrà lo stile di gioco rapido e fluido tipico di *C&C*, ma che introdurrà anche nuovo sistema basato su diverse classi, basi mobili e progressi "persistenti". Tutto ciò farà "crescere" il giocatore, permettendogli di mantenere i propri progressi, anche tra una modalità e l'altra. La trama si svolgerà dopo gli eventi di *Tiberium Wars*, nel 2062, con l'umanità sull'orlo dell'estinzione e sei anni prima che il pianeta diventi completamente inabitabile. Per questo, vedremo il mitico Kane, leader dei Nod, partire alla volta della base della GDI (Global Defense Initiative), forse per stringere un'alleanza e scongiurare il male comune. Avremo due campagne, una per fazione, da affrontare anche in cooperativa, e una serie di modalità multiplayer, tra cui una con supporto per battaglie 5 contro 5.

Data di uscita: 2010
Internet: www.commandandconquer.com

Avventura

# MURDER, SHE WROTE

*Jessica Fletcher, la Signora in Giallo, in arrivo sui nostri PC!*

**Tra tanti adattamenti cinematografici a base di robot e supereroi, non ci aspettavamo di vedere una tenera signora armata di macchina da scrivere diventare protagonista di un nuovo gioco.**

Ci riferiamo a Jessica Fletcher, la Signora in Giallo della fortunata serie televisiva, che arriverà in autunno sui nostri schermi grazie a *Murder, She Wrote* (che tra l'altro è anche il titolo del telefilm originale). Il gioco sarà un'avventura investigativa e, a giudicare dalle prime immagini, la cosa più importante sarà ispezionare le potenziali scene del crimine in cerca di indizi e dettagli per incastrare gli assassini. Non siamo alle prese con un prodotto dal grande budget, come del resto testimoniano le immagini, gradevoli ma nulla di più. Il personaggio di Jessica Fletcher, però, è davvero sfizioso, e potrebbe dare vita a una buona avventura per tutti gli appassionati di gialli.

Data di uscita: autunno 2009
Internet: www.legacyinteractive.com



La grafica non è il massimo, ma il carisma della protagonista non si discute.

Sparatutto

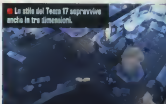
# ALIEN BREED EVOLUTION

*Team 17 e alieni assetati di sangue tornano in tre dimensioni.*

**Il nome del Team 17, per i giocatori di vecchia data, racchiude tanti ricordi, legati ad altrettanti titoli che riscossero enorme successo durante gli Anni '90.**

Dopo una serie di annunci a raffica, il Team 17 ha confermato che *Alien Breed Evolution* uscirà anche su PC, attraverso Steam. Si tratta di un nuovo episodio tridimensionale del vecchio *Alien Breed*, titolo che proponeva feroci sparatorie contro alieni con una visuale dall'alto, simile a quella dell'ancor più vecchio *Gauntlet*. *Alien Breed Evolution* si appoggerà all'Unreal Engine 3 e, stando alle prime immagini, la classe del Team 17 sembra essere ancora in gran spolvero. Peccato, però, che per l'uscita ci toccherà aspettare un po'. Mark Baldwin del Team 17 ha confermato che esiste "un accordo con Microsoft per un'esclusiva Xbox Live Arcade (il servizio di download digitale di Xbox 360, NdR) per un certo numero di mesi, dopo i quali potremo uscire anche su PS3 e su Steam." Pazientiamo, dunque, e auguriamoci un ritorno in grande stile di questo amato gruppo di sviluppatori.

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.team17.com



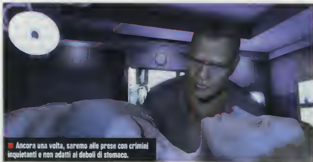
Lo stile del Team 17 sopravvive anche in tre dimensioni.

*Avventura*
# CSI: DEADLY INTENT

## Preparatevi a spruzzare di Luminol i vostri monitor.

**La fortunata serie televisiva di "CSI" sta per vedere un nuovo adattamento videoludico, *CSI: Deadly Intent*, sviluppato da Telltale Games sotto l'egida di Ubisoft.**

Questa volta saremo alle prese con la squadra scientifica di Las Vegas, presa direttamente dall'ultima serie, e faremo i conti con cinque inquietanti casi, scritti dagli sceneggiatori originali. Tony Key di Ubisoft afferma che "Ubisoft è lieta di dare ai fan di CSI un'esperienza investigativa così autentica come quella di *CSI: Deadly Intent*", e sottolinea che "la grafica realistica, la precisione nella sincronizzazione del labiale e le voci originali (almeno per la versione americana, da confermare invece quelle italiane, NdR) riusciranno a catturare lo spirito e l'emozione della controparte televisiva. Le immagini lasciano ben sperare, e Telltale è in un periodo di grazia, ma prima di cantare vittoria aspetteremo di vedere qualcosa di più concreto.


Ancora una volta, saremo alle prese con crimini inquietanti e non adatti ai deboli di stomaco.

Data di uscita: ottobre
Internet: www.ubi.com

*Simulatore*
# MECHWARRIOR

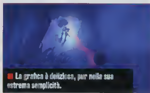
## Il ritorno dei mech più famosi della storia dei PC!

**Dopo una serie di indizi più o meno espliciti, i canadesi di Piranha Games hanno svelato il nuovo *Mechwarrior*.**

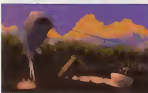
Non sarà tecnicamente un quinto episodio, seguito naturale di *Mechwarrior 4*, bensì un nuovo inizio per la serie, che non verrà più prodotta da Microsoft. Il gioco sarà basato sull'Unreal Engine 3, supporterà modalità multiplayer cooperative per 4 giocatori e avrà competizioni con un sistema analogo a quello di *Call of Duty 4*. Non vediamo l'ora di saperne di più!

*Azione*
# MINI NINJAS

## Nuove immagini per i ninja in miniatura di IO Interactive.


La grafica è deliziosa, pur nella sua estrema semplicità.





**È encore presto per pronunciersi sulle quelità di *Mini Ninjas*, nuovo gioco d'ezione simile ei vari *Devil Moy Cry* e *Dynasty Worriors*, me con uno stile molto più semplice e scanzoneto.**

Non è presto, invece, per sbilenciersi sulla simpatia della grafica, che pur senza impegnarsi in virtuosismi tecnici si rivela colorata, simpatica e perfetta per i videogiocatori più piccoli. Queste nuove immegini ci mostrano il piccolo Hiro in azione insieme ei suoi emici, che potranno essere utilizzati in veri momenti della partita, secondo i nemici e gli ostacoli da affrontare. Da quanto abbiamo già visto, *Mini Ninjas* sarà con tutta probabilità un successo tra i bambini armati di PC, e se le meccaniche seranno abbastanza raffinate, forse anche gli edulti si concederanno un'avventura fiabesca, colorata e piena di momenti di humour scanzonato.

Data di uscita: settembre
Internet: www.minininjas.com

### PILLOLE

**UBISOFT E WHERE'S WALDO**
Ubisoft ha ennunciato *Where's Waldo? The Fantastic Journey*, ispirato ai celebri libri tanto in voga negli Anni '80. Il gioco sarà disponibile su PC, Wii e Nintendo DS, e uscirà negli Stati Uniti a settembre.

**MIRROR'S EDGE, BASTA DLC**
Electronic Arts ha confermato che non usciranno più contenuti scaricabili per *Mirror's Edge*. Questo ennuncio lascia ben sperare, anche perché potrebbe significare che il team di DICE si è finalmente messo al lavoro su un seguito.

**DUKE BEGINS**
Nel bel mezzo del polverone legale sollevato dall'annullamento di *Duke Nukem Forever*, Take 2 svela il nome degli sviluppatori assegnati al progetto *Duke Begins*, prequel del primo episodio. Parliemo di Gearbox Software, studio noto per la serie di *Brothers in Arms* e al momento al lavoro su *Borderlands*.

**MASS EFFECT, PIÙ DI UNA TRILOGIA?**
Sin dall'inizio, *Mass Effect* era stato annunciato da BioWare come una trilogia, me stando Greg Zeschuk, uno dei fondatori dello studio, se le vendite saranno buone potremo vedere anche qualcosa di più di un terzo episodio. L'equazione è facile: vendite alte uguale seguiti. Prendiamo nota.

**UN MILIONE DI EROI**
*Battlefield Heroes*, nuovo sparatutto online gratuito di DICE recensito su questo stesso numero di GMC, ha raggiunto un milione di utenti durante le sue prime settimane di vita. Buon segno: una comunità ettiva e numerosa è alla base del

**PILLOLE**

successo di qualunque gioco online.

**GADGET HIGH TECH**

L'edizione Prestige di *Modern Warfare 2*, oltre ai gadget dell'edizione Limited, conterrà un visore notturno simile a quelli usati dai veri soldati. E pensare che un tempo ci bastava una mappa di stoffa, per emozionarci...

**STREET FIGHTER II SUL WEB**

Per celebrare l'uscita di *Street Fighter IV*, Capcom ha deciso di pubblicare sul sito Kongregate una versione completa e giocabile di *Street Fighter II Champion Edition*. È gratis, ed è raggiungibile al seguente indirizzo: www.kongregate.com/games/GameTap/street-fighter-2-ce

**SUSSURRI DALLA RETE**
**ALAN WAKE E I PC**

Dopo tante voci di corridoio che parlavano dell'annullamento della versione PC di *Alan Wake*, gli sviluppatori di Remedy si sono rivolti direttamente ai loro fan sul sito www.brightfalls.net, con queste parole: "Grazie per il vostro continuato interesse verso *Alan Wake*. È vero, al momento stiamo lavorando esclusivamente sulla versione Xbox 360 di *Alan Wake*. I piani per PC non sono ancora definiti, quindi è abbastanza sicuro dire che non ci sarà un lancio simultaneo con Xbox 360. Remedy ha un profondo legame con il mondo del PC e vorrebbe davvero vedere una versione PC disponibile per tutti i suoi fan. In definitiva, però, questa decisione spetta al nostro publisher." Si tratta di una fonte attendibile, ma prima di un ritardo (o, peggio, annullamento) così clamoroso, dobbiamo sentire cosa ha da dire Microsoft. Intanto, incrociamo le dita.

*Gioco di guida*

# COLIN MCRAE: DIRT 2

## *Novità tecniche per il gioco di rally di Codemasters.*


Queste immagini non implementano ancora le DirectX 11: staremo a vedere i risultati.

**Riguardo *Colin McRae: DiRT 2* abbiamo una buona e una cattiva notizia.**

Quella cattiva è che la versione PC arriverà dopo quelle per console, previste l'11 settembre, ma quella buona è che la nostra usuale attesa aggiuntiva sarà ricompensata con il supporto alle DirectX 11, che presumibilmente renderanno ancor più spettacolari i risultati del buon Ego Engine, il motore proprietario di Codemasters, giunto alla sua terza generazione. *DiRT 2* comprenderà più di 100 eventi in giro per il mondo, proponendo le classiche gare di rally e spezzando la routine con competizioni più arcade con otto partecipanti su pista contemporaneamente. Le premesse sono buone, ma ci auguriamo davvero che l'uscita PC non "derapi" troppo in avanti.

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.dirt2game.com



*Azione*

# KINGDOM UNDER FIRE II

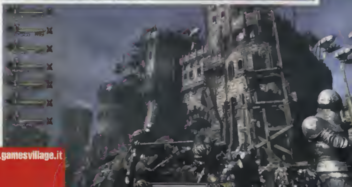
## *Chi non muore si rivede, anche se con un po' di ritardo.*

**Queste nuove immagini di *Kingdom Under Fire II*, pubblicate direttamente da Phantagram, non servono tanto a mostrare nuove funzionalità del gioco, bensì a ricordare al mondo che il progetto è ancora attivo, e che nonostante il totale silenzio stampa i lavori sono in corso.**

L'uscita è prevedibilmente in ritardo, e slitta al terzo trimestre del 2010 per quello che riguarda le versioni console. Su PC, invece, ci sono possibilità che il tutto esca entro il 2009, almeno negli Stati Uniti e in Giappone. Quel che ci preoccupa è che giochi come questo tendono a invecchiare piuttosto in fretta, e che quindi *Kingdom Under Fire II* risulti poco fresco sin dal suo arrivo sugli scaffali. Ci auguriamo che le promesse di un multiplayer articolato e diverso dalle versioni console (che non potranno contare sulla persistenza promessa da Phantagram per i PC) riescano a dissipare le nostre paure.

Data di uscita: 2010
Internet: www.kufii.com/ENG


La grafica non brilla per qualità, e sembra risentire dell'uscita multipiattaforma.



*FPS*

# SERIOUS SAM HD

*Il ritorno delle sparatorie più "serie" del mondo dei PC.*

**La software house croata Croteam sta lavorando a *Serious Sam HD*, versione in alta definizione del mitico FPS del 2001, destinata a uscire in autunno nei circuiti abituali e in alcuni siti di digital delivery, come Steam.**

[illegible] Roman Ribaric, amministratore delegato di Croteam afferma con fierezza: "Siamo felici di aver visto Sam ricreato in alta definizione, è stata un'ottima opportunità per aggiornare il nostro eroe. I fan di Sam non sono mai spariti, abbiamo insistito molto per questo prodotto e siamo contenti di poter confermare che Sam tornerà grosso, tosto e forte come non mai" E noi, naturalmente, lo aspettiamo a braccia aperte.

Data di uscita: autunno
Internet: www.croteam.com



Anche questa volta, Sam fa sul serio, proprio come otto anni fa.

*Contest*

## WOW MINIATURES GAME I TRIONFATORI

**Sul numero di luglio, GMC aveva indetto un nuovo contest legato al "World of Warcraft Miniatures Game", il gioco di miniature targato Upperdeck ispirato al MMORPG firmato Blizzard.**

In palio, c'erano miniature uniche da collezione, starter deck e booster pack. Tra le risposte giunte in redazione, gli integerrimi Master Looter redazionali hanno selezionato i venti vincitori, per premiare altrettanti dungeon ideati dai partecipanti. L'elenco completo vi attende sul forum di **www.gamesvillage.it**, all'interno della sezione Games Contact.

*FPS*

# UN NUOVO BRAID?

*Il geniale game designer di nuovo al lavoro.*

**Il blog ufficiale di *Braid*, raggiungibile all'indirizzo http://braid-game.com/news, riporta una serie di offerte di lavoro, che ci permettono di speculare su *Braid 2*, al momento ancora avvolto nel mistero.**

Jonathan Blow, game designer del primo episodio, uno dei più grandi successi indipendenti degli ultimi anni, sta cercando un "Lead Artist" e un "3D Environment Conceptual Artist", e accenna a un progetto della durata di circa 24 mesi. Passerà ragionevolmente del tempo prima di vedere qualcosa, ma è davvero bello notare che le nuove voci del mondo dei videogiochi stanno riuscendo a farsi sentire, e a crescere, proprio come Jonathan Blow. Buona fortuna al nuovo progetto, speriamo di vederlo presto in azione!

Data di uscita: Da confermare
Internet: http://braid-game.com/news



Lo stile del primo *Braid*, rappresentato in questa immagine, è valso a Jonathan Blow svariati premi.

**ISTANTANEA SU: *FIFA 10***

- **Casa:** EA Sports
- **Sviluppatore:** EA Canada
- **Genere:** Gioco di calcio
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** http://fifa.easports.com/it/IT/home.action
- **Nei Negozi:** Ottobre 2009
- **Perché aspettarlo:** Quest'anno, la serie *FIFA* potrebbe avere le carte in regola per combattere alla pari con quella di Konami anche su PC. Le premesse, nonostante alcune rinunce da parte di EA, sono positive: non resta che aspettare qualche mese per gustarci una sfida che si annuncia calda.



Frankie Lampard è pronto a pennellare. Non sappiamo ancora se verrà introdotto anche su PC il sistema dei calci piazzati ideato per console.



Anche la gestione dei tiri è stata risistemata.

## IL "DAVID" DI EA SPORTS

Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con David Rutter, uno dei producer di *FIFA 10*. Ci ha confermato che il team di sviluppo ha passato molto tempo a risolvere una serie di problematiche relative alla passata edizione, tenendo ben presente le critiche rivolte a *FIFA 09* e le richieste dei fan di tutto il mondo. Insomma, i ragazzi di EA Canada hanno impiegato il 70 % del tempo a rifinire i bug e i problemi di *FIFA 09*, mentre il restante 30 % è stato dedicato all'introduzione delle migliorie.




# FIFA 10

## EA Sports avrà ancora *FIFA* di *PES*?

**MULTIPLAYER MISTERIOSO**

EA non voluto diramare informazioni precise in merito alla modalità multiplayer di *FIFA 10*, almeno per ora. Ricordiamo che, al momento, sono state disputate oltre 250 milioni di partite dall'intera community su tutte le piattaforme videoludiche: siamo curiosi di sapere cosa avranno preparato i ragazzi di Rutter per stupirci ancora una volta.

**LA prossima stagione calcistica per PC si annuncia, come ogni anno, rovente, combattuta nell'eterno dualismo tra *Pro Evolution Soccer* di Konami e *FIFA* di EA Sports.**

Se in ambito Xbox 360/PS3 il confronto è a livelli altissimi, su PC, purtroppo, la sfida si attesta su posizioni meno nobili. Il motivo è riconducibile alla scelta di EA di non dare agli appassionati che giocano su computer un *FIFA* al meglio delle sue possibilità, quanto piuttosto una versione ridotta e con molte limitazioni. La decisione ha un'unica causa: la pirateria. Non è una questione tecnica (il PC è capace di gestire la grafica e tutte le chicche messe in mostra da Xbox 360 e PS3), è semplicemente un problema di profitti.

Come sarà, dunque, *FIFA 10* per i nostri amati PC? Per rispondere alla domanda siamo andati a provare una versione non ancora completa del suddetto gioco, scambiando quattro chiacchiere con i producer. *FIFA 10* per PC sarà una versione "ridotta" rispetto a quelle per PS3 e Xbox 360, ma con un buon numero di novità e qualche lacuna (anche se la situazione, rispetto allo scorso anno appare meno drammatica). In questa nostra prima analisi partiamo dal comparto grafico, oggetto di numerose critiche da parte della stampa specializzata e dei fan di tutto il mondo: a gestire i movimenti dei vari Chiellini, Maicon, Hleb e via calciando, ci penserà un motore grafico "derivato" da quello di *FIFA 09*, impreziosito e potenziato con una serie di nuovi effetti di luce e tante altre piccole gemme. Il comparto visivo sarà arricchito da nuove animazioni, da volti maggiormente definiti (anche se i modelli fisici non sembrano aver fatto sensibili passi in avanti) e da un contorno rifinito con più cura (stadi e tifosi). Certo, rispetto alle versioni Xbox 360 e PS3 è facile notare un certo divario, ma la differenza appare meno netta che in passato.

Il motore fisico di *FIFA 10* è stato potenziato a dovere con numerosi aggiustamenti, e la giocabilità complessiva sembra trarne giovamento. Le trame ordite da Xavi, Pirlo e soci in mezzo al campo sono più credibili,





www.gamesvillage.it




I nuovi "stili di gioco" avranno un impatto determinante nell'economia della partita.

## COME LE MERENGUES?

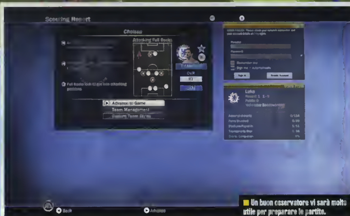
Il vostro sogno è quello di "spendere e spandere" come il buon Florentino Perez? Sembra che in *FIFA 10* la gestione dei trasferimenti sfrutterà una serie di nuovi algoritmi che contempleranno parametri quali ingaggio, prestigio del club, prospettive per la carriera, rivalità e molto altro, al fine di realizzare un calciomercato estremamente realistico.

## TESTIMONIAL

In *FIFA 10* come testimonial per l'Italia è stato confermato il solito Ronaldinho, mentre la nuova entrata dovrebbe essere Giorgio Chiellini, il difensore della Juventus che dovrebbe prendere il posto del giallorosso Daniele De Rossi.

## DIFENSORI ROCCIOSI

Un altro aspetto potenziato in *FIFA 10* riguarda le scivolate e i contrasti di gioco. In particolare, abbiamo notato come i John Terry della situazione si oppongano in modo più credibile ai cross, ricorrendo anche a sforbiciate per sbrogliare situazioni piuttosto intricate. Si ha la sensazione che i difensori intervengano in modo più efficace, anche nell'abbattere gli attaccanti: in *FIFA 10* sarà difficile assistere a giocate in perfetto stile "Holly & Benji", con volate da un'area di rigore all'altra. Dopo aver privilegiato, nelle passate edizioni, gli attaccanti, questa volta il team di sviluppo sembra si sia ricordato dei difensori.




Un buon osservatore vi sarà molto utile per preparare le partite.

così come i contrasti di Mascherano, Gattuso e compagnia. Tutto sembra scorrere un po' più fluidamente rispetto alla passata stagione e si assiste a una serie di azioni di pregevole fattura (i calciatori sono molto più propositivi nei loro movimenti).

Ma le novità, in casa EA, non si limitano alle giocate sul rettangolo verde: il team di sviluppo ha cercato di rifinire anche l'aspetto tattico delle squadre di *FIFA 10* introducendo i Team Style (gli stili di gioco: sono oltre una ventina) che permetteranno una migliore applicazione del proprio credo calcistico. Insomma, ce n'è per tutti i gusti: potrete cercare di replicare il calcio spettacolare del Barca, oppure il contropiede dirompente del Manchester United della passata stagione. I calciatori si muovono in modo più organizzato rispetto a *FIFA 09* e si potrà decidere di sfruttare maggiormente le fasce, oppure di sfondare al centro.

Incuriositi da queste dichiarazioni, siamo scesi sul campo di *FIFA 10* improvvisando una partita tra Roma e Juventus. Sin dai primi

## "I TEAM STYLE PERMETTONO UNA MIGLIORE APPLICAZIONE DEL PROPRIO CREDO CALCISTICO"

minuti, abbiamo apprezzato la semplicità e la qualità degli stili di gioco che ci hanno permesso di sfruttare, per esempio, in modo più convincente le fasce con un Giovinco rinvigorito. Con il piede destro "fatato" di Diego, siamo riusciti a pennellare una serie di cross "chirurgici" per l'Amauri della situazione. Anche i portieri appaiono più credibili dell'edizione precedente, mentre i contrasti aerei conferiscono una nuova dimensione alla giocabilità di *FIFA 10*.

Un'altra aggiunta interessante riguarda gli Scout Report: è consentito mandare i propri osservatori a controllare le squadre avversarie per capire lo schieramento tattico adottato e la possibile formazione.

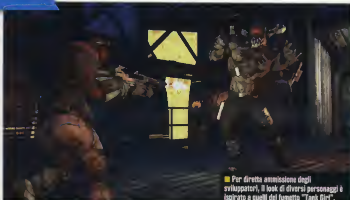
Ma non è tutto oro quello che luccica, e alcuni problemi dell'edizione *09* sembrano essere rimasti (per la risposta definitiva dovremo attendere fino a ottobre). L'Intelligenza Artificiale, per quanto rifinita, necessita ancora di lavoro e lo stesso si può dire per la fisica del pallone e per i contrasti. Le mosse speciali (a meno di un improvviso cambiamento di rotta) mancheranno anche stavolta, mentre per sapere se alcune chicche delle versioni Xbox 360/PS3 (come la possibilità di configurare a piacimento di calci piazzati o il tanto decantato dribbling a 360 gradi) saranno inserite anche nell'edizione PC, bisognerà attendere qualche mese.

Pur con qualche limitazione, *FIFA 10* è sempre un serio contendente allo strapotere su PC di *Pro Evolution Soccer*. La strada è ancora lunga, ma forse è meno tortuosa del previsto.



**ISTANTANEA SU: *BORDERLANDS***

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Genere:** FPS/GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www.borderlandsthegame.com
- **Nei Negozi:** Ottobre 2009
- **Perché aspettarlo:** Per provare l'innovativo mix fra l'azione di uno sparatutto in prima persona e lo sviluppo dei personaggi di un gioco di ruolo, e per lo stile grafico peculiare. *Borderlands* è una sorta di esperimento: potrà piacere o meno, ma sicuramente non lascerà indifferenti.



Per diretta ammissione degli sviluppatori, il look di diversi personaggi è ispirato a quelli del fumetto "Tank Girl".

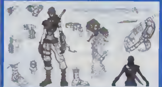


La modalità cooperativa prevede fino a 4 giocatori: è molto frenetica e adrenalinica, ma spesso caotica.



**4X4**

Ciascuno dei 4 personaggi di *Borderlands* appartiene a una classe differente. La scelta influenza l'esperienza di gioco perché la progressione delle abilità legate alla parte GdR è differente secondo il personaggio che deciderete d'interpretare. **Mordecai** è il cecchino, e le sue abilità speciali possono aumentare il danno inferto dai colpi alla testa o aumentare l'accuratezza del fuoco. **Roland** è il soldato, ma ha anche qualcosa del medico, visto che una sua abilità è in grado di ridare energia a tutto il gruppo. **Lilith** è la maga, e può creare bolle spazio-temporali in cui il nemico viene rallentato e diventa un facile bersaglio. **Brick**, infine, è il cosiddetto "berskerker"· grosso, nervoso e scorbutico, ha a disposizione le armi più devastanti, e può assumere curiose pillole che gli conferiscono una forza ancora più bruta del normale, per brevi periodi di tempo.



# BORDERLANDS

## Gearbox reinventa lo sparatutto in prima persona!

**ARMI INFINITE?**

***Borderlands* vanta un peculiare record: le armi, nel gioco, sono virtualmente infinite. Ciò è possibile grazie a un particolare algoritmo di Intelligenza Artificiale che, partendo da alcuni parametri di base, crea centinaia di migliaia di variazioni per ciascun tipo di arma (fucili, pistole, mitragliatrici, armi aliene, eccetera). In pratica, ciò significa che ogni strumento d'offesa reperito o acquistato nel gioco è potenzialmente diverso da tutti gli altri.**

**IN una stagione natalizia che si preannuncia affollata, preparatevi a fare un po' di spazio anche per *Borderlands*, il nuovo progetto di Gearbox Software.**

Grandi esperti del genere sparatutto in prima persona, gli sviluppatori texani si lanciano con questo titolo in un progetto ambizioso e innovativo. Per spiegare di che si tratta, siamo andati direttamente alla fonte, incontrando a Londra (in occasione della nostra prova su strada del gioco) il presidente di Gearbox, Randy Pitchford: "Volevamo riuscire a fondere gli elementi d'azione di un FPS come *Halo* con la scoperta, le scelte e i progressi tipici di un GdR come *Diablo*.", ci ha spiegato, "Abbiamo immaginato quale tipo di mondo, di ambiente, sarebbe stato divertente e interessante costruire attorno a questo concetto, e con quali personaggi popolarlo. Così è nato *Borderlands* con i suoi protagonisti, che sono dei cacciatori di taglie in cerca di un tesoro. La loro motivazione è ottenere ricompense e la struttura del gioco è stata creata attorno a quest'idea trainante. L'altro punto fermo era che volevamo qualcosa di fuori dal comune, di strabiliante anche dal punto di vista visivo, ed è per questo che abbiamo deciso in corsa di rinfrescare il look di *Borderlands* per meglio riflettere quest'idea".

*Borderlands* si presenta, dunque, come un classico sparatutto in prima persona che integra la crescita dei personaggi, con tanto di punti esperienza e abilità, tipica degli GdR. Quanto al look, il riferimento di Pitchford è al particolare stile grafico in Cel-Shading, simile a quello già visto nel recente *Prince of Persia*. Una decisione presa a sviluppo inoltrato, probabilmente per conferire maggiore personalità a un gioco le cui ambientazioni ricordavano troppo da vicino quelle di *Fallout 3*.

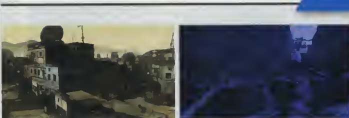
*Borderlands* non si svolge, però, in un apocalittico dopobomba, ma sul desolato pianeta Pandora, che l'umanità ha colonizzato sperando di trovare risorse naturali e tecnologie lasciate in eredità da un'antica razza aliena.
La realtà si rivela differente: il pianeta è brullo e inospitale, e molti dei coloni decidono di fare le valigie e tornarsene a casa. Per quelli che rimangono, l'unica possibilità è sopravvivere, cercando di essere veloci con la pistola e di ottenere le "ricompense" cui accenna Pitchford.

Le missioni che si susseguono nel gioco si concludono, infatti, sempre con un "pagamento" che retribuisce i vostri sforzi. Uccidendo i nemici e completando i compiti che vi vengono assegnati, però, guadagnerete anche punti esperienza che vi serviranno per espandere le abilità del vostro personaggio, secondo una progressione scandita in base alle attitudini iniziali dell'alter ego scelto fra i quattro disponibili.
Una ricetta originale, insomma: "Spero che l'idea funzioni", confessa Pitchford,

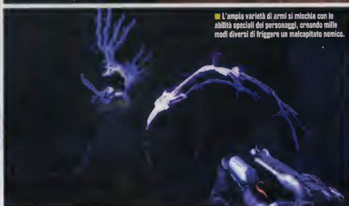



Questo simpatico robot vi accompagnerà durante il tutorial del gioco. Imparerete ad amarlo.






Per muoversi attraverso le vaste ambientazioni di *Borderlands* sono disponibili anche dei veicoli.

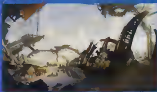

L'ampia varietà di armi si mischia con le abilità speciali dei personaggi, creando mille modi diversi di friggere un malcapitato nemico.

### GEARBOX CHIP

Gearbox Software nasce nel 1999 e inizia ad affermarsi nel genere FPS creando numerose espansioni di *Half-Life* (*Opposing Force, Blue Shift*) per conto della defunta Sierra. Nel 2005 i ragazzi di Gearbox lanciano il loro primo progetto autonomo, *Brothers in Arms*; dopo *Road to Hill 30* ed *Earned in Blood*, alla fine dello scorso anno è arrivato anche *Hell's Highway*. Attualmente, oltre a *Borderlands*, Gearbox ha in lavorazione due progetti basati su film di grande successo: "Heat" e "Alien".

### QUESTIONE DI LOOK

Come è nata la decisione di cambiare rotta e dare a *Borderlands* il suo stile grafico particolare? Ce lo spiega Randy Pitchford, presidente di Gearbox Software: "I primi concept riguardanti l'aspetto del gioco erano illustrazioni e dipinti. Inizialmente, li abbiamo trasposti in un look grafico molto realistico, ma quando abbiamo deciso di far uscire il gioco a fine 2009, abbiamo capito che c'era tempo di tornare indietro e rendere *Borderlands* più simile a come lo avevamo immaginato all'inizio, come l'avevamo creato nelle nostre menti"



## "I PROTAGONISTI SONO DEI CACCIATORI DI TAGLIE IN CERCA DI UN TESORO"

"e credo che, in quel caso, vedremo molti giochi simili in futuro. Ci sono stati altri titoli che hanno cercato di mischiare i generi, e molti partivano dal genere GdR come *Mass Effect* e *Fallout*. Noi, invece, partiamo dal genere FPS, integrando elementi da gioco di ruolo, quindi il nostro approccio è diverso e ritengo che il risultato sia accattivante ed efficace. Rispetto a un FPS tradizionale, *Borderlands* offre un fattore rigiocabilità estremo, perché oltre alla trama ci sono l'esplorazione, la scoperta, le missioni secondarie. Rispetto a un GdR tradizionale abbiamo l'azione, l'adrenalina, e un sistema basato sull'abilità e sulla capacità di gestire situazioni differenti fra loro. Senza dimenticare la modalità cooperativa".

Già, la modalità cooperativa. Si può giocare in quattro, nelle stesse ambientazioni della modalità single player, ma con un forte sbilanciamento verso l'azione più pura e caotica, almeno in base alla nostra prova. La quantità e la stazza dei nemici aumentano vertiginosamente, e *Borderlands* passa dall'essere uno sparatutto dal ritmo pacato e composto (almeno nelle missioni iniziali della campagna in singolo) a un grande carosello di cannonate e ragni giganti da far fuori con la pura forza bruta. Un insieme che non ci è parso particolarmente gratificante, almeno per quanto è stato possibile giudicare nella breve sessione di gioco in LAN.

L'impressione generale, comunque, è che *Borderlands* sia un gioco realizzato con competenza e voglia di stupire. Per entrare in sintonia con il bizzarro mix di elementi diversi, la prima ora è "assistita" dalla presenza di un robot che ci guida nei passi iniziali, spiegando come interagire con vari oggetti e situazioni. La semplicità con cui ci si accosta ai comandi, la classica combinazione mouse e tastiera di qualunque FPS, fa il resto. A Gearbox, però, si rendono conto di doversela vedere con alcuni preannunciati blockbuster in uscita nello stesso periodo: "Il mercato preferisce i seguiti, è vero.", ammette Pitchford, "Quest'anno arrivano *Modern Warfare 2* e il nuovo *Assassin's Creed*, e sappiamo che saranno dei successi. Riuscire ad affermarsi con nuovi progetti è difficile, ma se il rischio viene premiato, ci saranno più sviluppatori che accetteranno di correrlo. E questo per i giocatori significa più titoli innovativi e maggiore possibilità di scelta".





Touchdown! Nonostante la loro lentezza, i Nani hanno sfondato la linea (e le teste) dei propri avversari, e hanno segnato un glorioso punto – birra per tutti!



**ISTANTANEA SU: BLOOD BOWL**

- **Casa:** Focus Interactive/Koch Media
- **Sviluppatore:** Cyanide Studios
- **Genere:** Sportivo/strategico
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM
- **Internet:** www.bloodbowl-game.com
- **Nei Negozi:** settembre
- **Perché aspettarlo:** Dopo "Warhammer" e "WH40K" sentivamo la mancanza della trasposizione digitale di "Blood Bowl" - ora manca solo "Epic"!

**TUTTI AMICI**

Cyanide Studios è una piccola software house che in passato ha creato, fra gli altri titoli, *Chaos League*: le somiglianze tra questo gioco e "Blood Bowl" erano tali, che Games Workshop intentò una causa per violazione del copyright. Per fortuna, come dimostra il titolo preso in esame in queste pagine, tutto è andato bene: non conosciamo i dettagli della causa, ma alla fine Games Workshop si è "alleata" con Cyanide, consentendole di creare *Blood Bowl* attingendo direttamente al suo regolamento.



La posizione della palla viene visualizzata da una colonna luminosa: in questo modo, è praticamente impossibile confondersi.





# BLOOD BOWL

## Se c'è la parola "sangue" nel titolo, un motivo ci sarà!

**COME LO COMPRO?**
*Blood Bowl* è già acquistabile tramite Digital Download presso molti siti, compreso quello ufficiale: a settembre, uscirà la versione pacchettizzata distribuita da Koch Media. Il gioco è completamente tradotto in italiano.

**UN agile elfo lancia la palla, che viene presa al volo da un suo compagno di squadra; purtroppo per lui, un topo alto quasi un metro e mezzo è troppo veloce, e con uno sgambetto lo fa rovinare per terra. Una specie di goblin verde fischia il fallo, e viene immediatamente raggiunto dalla folla urlante sostenitrice della squadra dei topastri. Di lui, non se ne saprà più nulla...**

Tutto questo è all'ordine del giorno nelle partite a "Blood Bowl", la versione fantasy del football americano prodotta oltre vent'anni fa da Games Workshop, che creò un regolamento che si sposasse con la filosofia e il mondo di gioco di "Warhammer". Ecco, quindi, che il celebre sport americano, già abbastanza violento per gli standard europei, è diventato uno splendido gioco da tavolo, in cui due squadre di miniature si affrontano per segnare più "touchdown" possibile, e dove menare gli avversari (e persino cercare di ucciderli) è una tattica perfettamente accettabile, tanto quanto effettuare un passaggio o lanciare un compagno di squadra più piccolo verso la linea di fondo campo avversaria.

Grazie a Cyanide Studios, finalmente esiste una versione PC di "Blood Bowl": e visto che decine di migliaia di fan dei giochi di Games Workshop hanno apprezzato le recenti incursioni nei mondi di "Warhammer" e "40K" (come i vari *Down of War* o l'omonimo MMORPG di Mythic), nulla fa pensare che anche per *Blood Bowl* non si possa replicare un simile successo.

Il gioco per PC vi mette nei panni di un allenatore del mondo fantasy di "Warhammer": dovrete decidere, per prima cosa, quale squadra vorrete guidare verso la gloria, scegliendola tra una delle più celebri del regolamento da tavolo. Si va dai "soliti" umani, che rappresentano la media delle diverse tipologie, ai veloci Skaven, rapidi topastri senza scrupoli; dagli agili Elfi dei Boschi al team del Caos, che privilegia lo scontro fisico, considerando i passaggi e le tattiche di aggiramento leziose tecniche da femminucce.

La squadra, composta da 11 giocatori più le riserve (vi serviranno!) ha poi una serie di ruoli ben definiti: uomo di linea, ricevitore, lanciatore, placcatore.

Ogni giocatore di *Blood Bowl* è definito dalle statistiche, molto simili a quelle di un gioco di ruolo: la sua forza viene considerata nei placcaggi, la sua destrezza nei passaggi, e via dicendo. Naturalmente, ogni razza ha le sue peculiarità: i Nani sono lenti, ma tutti godono di speciali abilità nei placcaggi – buttar giù un tozzo Nano è un vero evento!





Spesso, i giocatori hanno delle abilità per cui è più semplice ricevere o placcare – questo crea i ruoli nella squadra.





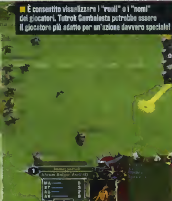






La vostra squadra potrà affrontare moltissimi "campionati", a patto di vincere tornei a partite, guadagnando fama e soldi.





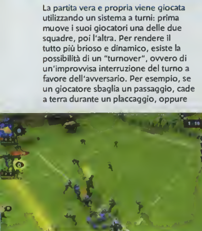
È consentito visualizzare i "ruoli" e i "nomi" dei giocatori. Tutrok Gambalesta potrebbe essere il giocatore più adatto per un'azione davvero speciale!

## STAR PLAYER



Ogni squadra può "assumere" uno star player, ovvero un giocatore eccezionale: un elfo velocissimo anche per gli standard elfici, un guerriero sanguinario anche per il Caos. Per ingaggiarlo, però, dovrete vincere parecchie partite e raggranellare molti ori. Inoltre, quasi ogni team ha a disposizione un "personaggio speciale" che non costa una cifra spropositata e può fare la differenza sin dalla prima partita. Per esempio, i fragili Elfi dei Boschi possono avere un Uomo-Albero in grado di devastare di mazzate anche un guerriero del Caos; oppure, i veloci Skaven possono arruolare un Rat-Ogre, ovvero un topo delle dimensioni di un mezzo gigante.

La partita vera e propria viene giocata utilizzando un sistema a turni: prima muove i suoi giocatori una delle due squadre, poi l'altra. Per rendere il tutto più brioso e dinamico, esiste la possibilità di un "turnover", ovvero di un'improvvisa interruzione del turno a favore dell'avversario. Per esempio, se un giocatore sbaglia un passaggio, cade a terra durante un placcaggio, oppure fallisce un qualsiasi test di gioco, il turno passa all'avversario immediatamente. Ecco, quindi, che decidere l'ordine dei movimenti, dei passaggi e dei placcaggi è importantissimo: concentrare le azioni più rischiose verso la fine del turno è essenziale, in modo da minimizzare i rischi in caso di turnover. Esiste una modalità in tempo reale, ma francamente l'abbiamo trovata piuttosto deludente e insipida.



## "È BENE CONCENTRARE LE AZIONI RISCHIOSE VERSO LA FINE DEL TURNO"

*Blood Bowl* dà il meglio di sé nella campagna, più che nella partita "secca": dopo ogni match, è possibile veder evolvere i propri giocatori, che acquisiranno abilità maggiori e particolari, rendendo la vostra squadra unica e molto caratteristica.

Abbiamo provato una versione praticamente definitiva del gioco e, facendola breve, ci siamo divertiti, e moltoi Gli appassionati del "Blood Bowl" da tavolo ritroveranno le regole della versione 5.0 fedelmente importate dell'incarnazione PC, mentre chi non ha mai visto neanche la scatola del gioco originale potrà imparare in un pomeriggio, grazie ai tutorial e a qualche partita di prova.

Gli unici elementi che non ci hanno convito, almeno per ora, sono i menu, decisamente poco intuitivi, e il fatto che i tiri di dado ci sono sembrati a favore dell'Intelligenza Artificiale del computer, che peraltro non ha certo bisogno di "aiutini" di questo tipo. D'altra parte, inveire contro i lanci di dado sfortunati è una componente essenziale di questo giocol

GIOCHI COMPUTER

## OGNI SQUADRA UNA RAZZA

**Umani**
Quella umana è la squadra "media", abile in tutto ma che non eccelle in niente. Può placcare, può passare, ma c'è sempre il rischio di trovare un avversario più forte in uno dei due campi. Ottima per iniziare.

**Skaven**
Gli uomini-topo si basano solo sulla velocità: un loro runner è in grado di attraversare mezzo campo in un turno. Tuttavia, nel confronto diretto, hanno quasi sempre la peggio.

**Orchi**
Gli Orchi di "Warhammer" sono una massa di muscoli verde intorno a un cervello capace di funzioni basilari, come respirare, mangiare e uccidere. La tattica di gioco segue questa logica.

**Nani**
La linea difensiva dei Nani è come il muro di una fortezza: per infrangerla, o avete qualcosa di veramente grosso, oppure dovrete girarle intorno.

**Caos**
Una squadra che comprende solo guerrieri del caos e minotauri, che genere di tattica può preferire, se non quella di eliminare tutti gli avversari? Se non ci sono giocatori nemici, segnare è semplicissimo.

**Elfi dei Boschi**
Veloci e molto agili, gli Elfi basano il proprio gioco sui passaggi e sull'evadere le zone di controllo degli avversari. Sfuggenti, ma poco resistenti agli sganassoni.

**Goblin**
I cugini più piccoli degli Orchi hanno solo una carta da giocare: correre ed evadere gli avversari! Grazie al Troll alleato, vedere un goblin volare per il campo di gioco con la palla in mano non è inusuale.

**Lizardmen**
Come quella degli Umani, è una squadra bilanciata: gli Schinchi sono molto veloci e agili, mentre i Sauri sono sufficientemente forti da fare breccia in una linea avversaria.

# RAGE



Dopo aver aperto un passaggio extradimensionale con l'Inferno e aver messo a dura prova le forze terrestri con un'invasione di cyborg alieni, id Software è pronta a cambiare le regole del gioco, sfruttando la collisione con un asteroide in grado di spazzare via la civiltà attuale. Il nostro **Davide "Quedex" Giulivi** ha chiesto direttamente a Tim Willits, figura storica della software house texana, come procedano i lavori su *Rage*, il titolo post apocalittico destinato ad apparire sui nostri monitor nel 2010.

**SEMBRA ieri, ma sono trascorsi già 5 anni da quando, immersi nell'oscurità e guidati esclusivamente dalla pallida luce di una torcia, ci addentravamo negli inquietanti corridoi di una base UAC stanziata sul suolo di Marte.**

*Doom 3*, l'ultimo gioco prodotto direttamente da id Software senza collaborare con sviluppatori esterni, è stato pubblicato il 3 agosto del 2004. Da quel giorno, il nome dell'instancabile software house di Mesquite, un pigro sobborgo di Dallas, è comparso sugli scaffali dei negozi solo grazie agli sforzi di Splash Damage e Raven software, responsabili rispettivamente della creazione di *Quake 4* ed *Enemy Territory: Quake Wars*, alimentando le voci riguardanti un John Carmack troppo impegnato nella costruzione di veicoli spaziali e nello sviluppo di giochi per telefoni cellulari.

La prima presentazione di *Rage*, avvenuta durante la QuakeCon del 2007, ha dissipato tali ipotesi. Dopo un paio di promettenti filmati, però, il flusso di notizie riguardanti lo sviluppo del gioco è andato esaurendosi, come un torrente sotto il sole d'agosto. Per conoscere lo stato attuale dei lavori, era quindi necessario rivolgersi direttamente alla sorgente, ovvero al designer responsabile del progetto, un loquace Tim Willits da cui abbiamo ottenuto informazioni fresche e succose come la più matura delle angurie.

### FUTURO INCERTO

In *Rage*, la Terra è stata colpita da un asteroide. L'impatto è stato radicale e, all'inizio del gioco, il nostro alter ego abbandona, unico sopravvissuto, una delle tante arche criogeniche costruite dai governi per permettere a una piccola parte di popolazione di superare il post-ecatombe.

Il mondo esterno non è però desolato e pacifico quanto previsto, dato che una fetta della popolazione è riuscita a superare autonomamente la catastrofe, riorganizzandosi in città coloniche in lotta costante con i predoni e con una caotica gamma di mutanti, generata da decenni di vita in un ambiente contaminato.

Proprio gli ambienti indicano quanto *Rage* si discosti dalle precedenti produzioni di id: l'azione, infatti, si svolge in gran parte all'aria aperta, nei paesaggi desertici che dividono le cittadine fortificate. Aridi canyon e vallate tanto ampie da rendere ben chiaro, sin dalle prime fasi di gioco, che gli spostamenti non possono prescindere

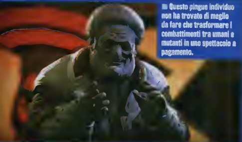



### SEGNI PARTICOLARI

**Genere:** FPS
**Casa:** Electronic Arts
**Sviluppatore:** id Software
**Data di uscita:** Estate 2010
**Sito Internet:** www.bioware.com
**Giochi precedenti:** ideatori originali del genere FPS, i componenti di id Software sono le leggendarie figure dietro i classici *Castle Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*. I loro titoli hanno introdotto il deathmatch online, sfruttato le prime schede 3D e generato i primi tornei internazionali. I loro motori sono stati utilizzati per dare vita a decine di titoli di rilievo, da *Medal of Honor: Allied Assault* a *Half-Life* e *Soldier of Fortune*. Recentemente, id ha fatto parlare di sé grazie a *Quake Live*, trasposizione dell'apprezzato *Quake 3 Arena* gratuita ed eseguibile all'interno del browser.

## VASTO ARSENALE

In *Rage*, contrariamente a quanto accade in titoli come *Left 4 Dead*, il numero di armi contemporaneamente disponibili per il giocatore non sarà limitato. Come in *Doom* e *Quake* potremo quindi usufruire in ogni momento di fucili, pistole e granate di varia qualità, cui andranno ad aggiungersi torrette automatizzate e altri accessori dall'aggressività "esotica". Una scelta dettata dal desiderio di suggerire ogni volta diverse combinazioni d'attacco a difesa, e dai limiti connessi al recupero delle armi nel bel mezzo di un deserto post-apocalittico. Non è stata ancora presa una decisione definitiva riguardo la gestione dei punti salute, che potrebbe vedere l'inedito debutto, in un gioco di id Software, di un sistema di ricarica simile a quello sperimentato in *Halo* e *Modern Warfare*.



Questo pingue individuo non ha trovato di meglio da fare che trasformare i combattimenti tra umani e mutanti in uno spettacolo a pagamento.





Il modello di guida scelto da id è molto arcade e ricorda *FlatOut*.

dall'utilizzo di mezzi a quattro ruote, acquistabili interagendo con i coloni da cui si otterranno missioni in cambio di denaro, armi o parti meccaniche.

Una struttura e un contesto simili a quelli di *Fallout 3*, che non lasceranno però molto spazio alla libera esplorazione. Sarà consentito esplorare in lungo e in largo le lande desolate, nonché intraprendere missioni secondarie in un ordine non rigido, ma la storia principale spingerà il protagonista "gentilmente, ma decisamente" (per usare gli aggettivi scelti da Willits) verso una specifica direzione.

Dopo le fasi iniziali, in cui l'unico obiettivo riguarderà la mera sopravvivenza, ci ritroveremo quindi ad affrontare mutanti e razziatori, sfidando in seguito il dispotico e misterioso governo noto semplicemente con il nome di Autorità.

**"Il modello di guida non sarà volto al realismo: id si è ispirata a Motorstorm"**

### QUATTRO RUOTE

La possibilità di guadagnare l'amicizia di alcuni personaggi, nonché di scegliere quali missioni intraprendere, potrebbe far pensare che in *Rage* trovi posto una componente da gioco di ruolo. In realtà, lo sviluppo del personaggio sarà legato solo all'acquisizione di armi e veicoli sempre più sofisticati.

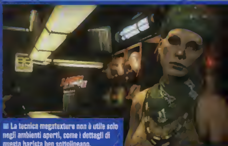
Il completamento delle prime missioni ci permetterà di prendere possesso di una malridotta dune buggy, con cui allontanarci dai confini di Wellspring (la cittadina iniziale) nonché gareggiare in qualche gara per guadagnare rapidamente del denaro. La componente automobilistica svolge un ruolo importante nel gioco, tanto da spingere id Software a creare al suo interno un team apposito dedicato alla creazione di un soddisfacente modello fisico.

Durante le gare cittadine (in cui potremo attirare l'attenzione degli sponsor) e negli scontri nel deserto (in cui l'obiettivo sarà, per esempio, eliminare fisicamente il pilota di una specifica vettura), ci ritroveremo a distribuire sportellate agli avversari, quindi a montare delle mitragliatrici sul telaio e ad applicare delle corazze resistenti ai proiettili, senza tralasciare l'impiego di motori e impianti di frenata man mano più efficienti. I veicoli, tra cui spiccheranno camion e persino

I danni al telaio e al motore si rifletteranno in vetture sempre meno pilotabili, se non addirittura esplosive.

## CAMBIO DI PROPRIETÀ

La distribuzione e la promozione di *Rage* saranno curate da Electronic Arts, ma la collaborazione tra il colosso dei videogiochi e i ragazzi di id Software non è destinato a durare. Durante il mese di luglio, la software house texana ha infatti detto addio alla sua proverbiale autonomia entrando a far parte del gruppo Zenimax, già proprietario di Bethesda Softwork. Todd Hollenstead, amministratore delegato di id Software, si è detto entusiasta dell'acquisizione, sottolineando la complementarità di titoli quali *Fallout* e *Doom*, capaci di occupare diverse fette di mercato senza ostacolarsi vicendevolmente. ZeniMax ha specificato che non intende interferire nell'organizzazione e nella produzione di id Software, che anzi potrà allargare il proprio team in modo da sviluppare più progetti contemporaneamente. Frasi di prammatica, soggette a verifica nel prossimo futuro, quando John Carmack e Todd Howard inizieranno a collaborare allo sviluppo di nuovi motori 3D. Bethesda è comunque già da tempo al lavoro su due FPS, tra cui *Brink*, affidato allo staff inglese di Splash Damage e basato sulla tecnologia Tech 4 di *Enemy Territory: Quake Wars*.

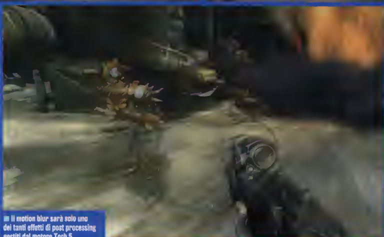


La tecnica megatexture non è utile solo negli ambienti aperti, come i dettagli di questa barista ben sottolineano.



dei mezzi corrazzati, subiranno dinamicamente i danni, di conseguenza non mancheranno esplosioni di pneumatici, motori in fiamme e scintille prodotte dalle parti meccaniche trascinate sul terreno. La guidabilità peggiorerà con l'accumularsi di questi "contrattempi", fino a rendere inutilizzabile il mezzo, eventualità che ha costretto id a creare un rudimentale sistema di "taxi" pronti a raccoglierci nel momento in cui ci ritroveremo a piedi nel bel mezzo del nulla post-apocalittico.

Il modello di guida non sarà però volto al realismo: i programmatori si sono ispirati a titoli come *Motorstorm*, un gioco di guida arcade per PlayStation 3 caratterizzato dalla presenza di vetture inclini alle derapate e alle acrobazie più improbabili, quelle che in una simulazione si rifletterebbero nella completa devastazione delle sospensioni.



Il motion blur sarà solo uno dei tanti effetti di post processing gestiti dal motore Tech 5.

Per difendersi dagli assalti, sarà possibile posizionare delle torrette automatiche.

## 30 FPS

L'obiettivo di *Rage* è offrire, agli possessori di Xbox 360 e PlayStation 3, un framerate prossimo ai 60 FPS mantenendo un risoluzione di 720p. Ne consegue che, a parità di risoluzione, un raddoppio dei dettagli si rifletterebbe nella produzione di 30 fotogrammi al secondo. Dietro questa semplice divisione si nasconde l'informazione più succosa riguardante *Doom 4*, cui toccherà spremere al massimo il motore Tech 5. La trama del quarto episodio verrà curata da Graham Joyce, autore anglosassone specializzato in fantascienza e horror. Durante un'intervista, Todd Hollenstead ha involontariamente rivelato che l'invasione infernale dovrebbe spostarsi direttamente sulla Terra, ma per avere dettagli più precisi bisognerà aspettare la QuakeCon del 2010.



Due macchinine radiocomandate, una telecamera e un po' di C4 azionabile a distanza sono il succo di ogni festa.

## SOPRATTUTTO, SPARATUTTO

La cura rivolta alle sessioni di guida non deve trarre in inganno; *Rage* è fondamentalmente uno sparatutto in prima persona. Gran parte della missione principale verrà affrontata su due piedi e con il dito sul grilletto, come nel miglior stile id. Quest'ultima si è infatti impegnata per estendere alle armi lo stesso sistema di upgrade descritto per i veicoli.

Guadagnando denaro e depredando i cadaveri dei nemici sconfitti, sarà quindi possibile acquisire nuovi strumenti d'offesa e accessori adatti a modificarli. Tutti i fucili, i mitra e i lanciagranate del gioco saranno personalizzabili con mirini ottici ed elettronici, caricatori di varia capienza e ammortizzatori di rinculo, ma soprattutto saranno utilizzabili con diversi tipi di munizioni, tra cui quelle incendiarie ed esplosive, più o meno adatte a sterminare un'orda di mutanti o a fermare un grosso veicolo in movimento.

**"Lo sviluppo del personaggio sarà legato solo all'acquisizione di armi e veicoli sempre più sofisticati"**

Il desiderio di preservare un'atmosfera basata sul riciclo delle vecchie tecnologie potrebbe riflettersi nell'assenza di armi al laser o al plasma, ma non ha impedito ai designer di sbizzarrirsi: Willits ci ha parlato del Windstick (un boomerang radiocomandato utile nel momento in cui si intende eliminare gli avversari singolarmente e silenziosamente) e degli altrettanto subdoli





All'interno dell'arena Mutant Bash, potremo sfogare la nostra fame di scontri a fuoco, guadagnando contemporaneamente denaro e popolarità.



La cittadina fortificata di Wellspring sarà il punto di partenza delle prime missioni.

droni su ruote muniti di telecamere e carica esplosiva, utili per sventare le imboscate nemiche. Non mancheranno torrette difensive automatiche, robot in grado di assisterci nei raid più intensi ed esplosivi azionabili a distanza, a riprova di come l'esperienza maturata durante lo sviluppo di *Enemy Territory: Quake Wars* non sia andata sprecata.

I fan del classico "corri e spara", esclusivamente basato sullo strafe e sulla precisione di tiro, troveranno parziale soddisfazione nel Mutant Bash, uno spettacolo organizzato da un folle ex-manager di eventi all'interno di uno studio televisivo trasformato in arena per uomini e mutanti. Qui il giocatore

## PARADIGMI TECNOLOGICI

Ogni motore sviluppato da id ha segnato l'arrivo di una nuova tecnologia grafica, elevando negli anni l'aspetto e l'interazione offerta dai giochi per PC. Ripercorriamo insieme le "evoluzioni visive" di John Carmack e soci.



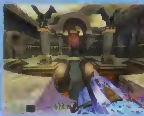
### DOOM (1993)

L'utilizzo della partizione binaria dello spazio (BSP) permetteva a questo indimenticabile classico di ricoprire tutte le pareti di texture, nonché di mostrare stanze con angoli diversi da 90 gradi, cosa che si rifletté nella creazione di ampie ambientazioni irregolari, in cui ponti mobili e interruttori svolgevano un ruolo importate. Un'altra novità, rispetto ai motori dell'epoca, era costituita dal degradare della luminosità nelle stanze più ampie e dall'oscillazione dell'arma visibile in soggettiva.



### QUAKE (1996)

Basato completamente su una struttura poligonale, in cui gli sprite non trovavano più spazio, fu il primo FPS in grado di mostrare livelli estesi anche in altezza, ovvero in cui il giocatore poteva colpire gli avversari posti al di sopra o al di sotto del proprio punto di vista. L'illuminazione degli ambienti era affidata al Gouraud Shading e alle shadow map, che venivano applicate sopra le texture per riprodurre le ombre generate dalle sorgenti luminose fisse. Fu anche il primo titolo a sfruttare OpenGL e le schede Voodoo di 3DFX per accelerare il framerate e applicare il bilinear filtering.



### QUAKE 3 ARENA (1999)

Il primo gioco a richiedere specificatamente la presenza di una scheda 3D utilizzava dei semplici shader per rendere particolarmente lucide o opache alcune superfici, e animava i caratteri modificando i loro vertici. Di conseguenza, era possibile muovere il torso del proprio alter ego senza influenzare la posizione delle sue gambe. Le geometrie del gioco potevano poi sfruttare le unità di Transform & Lighting per accelerare la fase di trasformazione dei poligoni 3D in immagini 2D visualizzabili sullo schermo. i possessori delle prime GPU, presenti sulle GeForce 256 e sui Radeon, potevano quindi godere di framerate elevati, compatibili con la visualizzazione delle prime nebbie volumetriche, osservabili in alcuni livelli.



### DOOM 3 (2004)

Con l'ultimo episodio della serie *Doom*, l'attenzione si sposta sull'illuminazione in tempo reale, che diventa più importante della risoluzione utilizzata per le texture. La possibilità di creare sorgenti luminose capaci di interagire con gli oggetti presenti nelle stanze, proiettando ombre dinamiche, trasforma *Doom 3* in un'esperienza in cui ciò che non si vede fa più paura dei nemici ben esposti, costringendo il giocatore a scegliere tra una torcia e la sicurezza offerta dalle armi. A fare da contorno a una tecnica poi impiegata in tutti i giochi odierni è il Normal Mapping, che arricchisce la superficie degli oggetti di profondità e dettaglio, simulando piuttosto realisticamente la pelle umana.



### RAGE (2010)

Alla base del prossimo titolo Id c'è il motore Tech 5, mostrato per la prima volta durante una conferenza Apple nel 2007. Punto di forza del nuovo motore è la capacità di ricoprire tutti gli ambienti di gioco con una singola texture gigantesca, al posto di una serie di texture ripetute più volte. Le immagini che vedete in queste pagine usano, per esempio, delle texture da 20 GB, che vengono caricate in memoria dall'hard disk e decompresse in tempo reale seguendo i movimenti del giocatore. Grazie a questa tecnica, gli artisti di id Software non saranno più limitati dalla memoria video disponibile e potranno creare fino a un Terabyte di materiale, confidando su una compressione che ridurrà l'ammontare finale dei dati a circa 30 GB. La compressione dei dati in una struttura ad albero, capace di riempirsi di dettagli soltanto spostandosi su uno specifico ramo, insieme all'utilizzo di Voxel (un insieme di pixel e dati geometrici), ben si sposa con la creazione di ambienti aperti, dato che permette di caricare zone nuove zone della mappa e dettagli minuscoli senza interrompere l'azione. In *Rage*, le attese di caricamento ci saranno solo entrando in una nuova città o in un ambiente chiuso di grandi dimensioni. A fare da compendio all'elevato livello di dettaglio ci saranno ombre sfumate, effetti di sfocamento e motion blur, nonchè un'illuminazione di tipo HDR. Il motore sarà ottimizzato per le CPU con 3 o 4 core, ma potrà funzionare anche in presenza dei dual core più veloci.

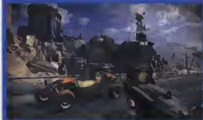
## DEUS EX MACHINA



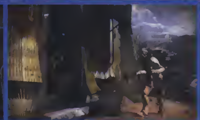
John Carmack, citato più volte in queste pagine, è il guru dei motori 3D che hanno permesso a id Software di dare il via al genere moderno degli FPS. Le sue gesta (e quelle di John Romero, suo alter ego creativo) sono splendidamente riassunte nel libro "Masters of Doom" (di David Kushner, multiplayer.it edizioni), che narra dei talenti di questo ragazzo irrequieto, privo di laurea ma capace influenzare, con le sue scelte, le ricerche e i prodotti dell'intera industria del 3D interattivo. Espulso dai casinò di Las Vegas perché in grado di ricordare le carte del Black Jack, tanto da sconfiggere sistematicamente il banco (donava in beneficenza le vincite alla fondazione per il software libero), e noto per la sua passione per le Ferrari modificate, Carmack divide oggi il suo tempo libero tra la famiglia, la creazione di giochi per smartphone (in soli 4 giorni ha convertito *Castle Wolfenstein* per iPhone, sorprendendo l'intero team di EA) e l'hobby per i sistemi propulsivi a reazione. Chi volesse tenersi informato sui suoi tentativi di produrre un mezzo capace di uscire dall'atmosfera, con il solo aiuto di un manipolo di amici e molte ore di saldatura, non deve fare altro che visitare il sito **www.armadilloaerospace.com**



Simili ai robot presenti nella base UAC di Marte, questi piccoli gioielli di I.A. e piombo risulteranno molto utili nelle missioni più impegnative.







potrà, in qualsiasi momento, affinare le proprie tecniche d'assalto saggiando la rinnovata Intelligenza Artificiale sviluppata da id, che ha fatto tesoro delle critiche rivolte a *Doom 3* rendendo il comportamento dei nemici meno prevedibile e, soprattutto, meno legato a parametri rigidi.

I mutanti e i predoni di *Rage* dovrebbero insomma riuscire a sviluppare tecniche mordi e fuggi, nonché mettere in atto attacchi coordinati, facendoci dimenticare gli stolidi Imp che sul suolo marziano rimanevano alla mercé dei nostri proiettili, aggredendoci sempre dalle medesime postazioni a ogni rivisitazione del livello.

**"Le classiche modalità DeathMatch e Team DeathMatch potrebbero essere scartate in favore di un'azione cooperativa"**

### COOPERAZIONE ONLINE

La sezione del gioco più lontana dall'aver preso una forma ben precisa, al momento, è quella relativa al multiplayer. John Carmack non ha ancora deciso se il gioco si appoggerà sul servizio di Games for Windows LIVE o se le sarà preferito un supporto più aperto, come quello fornito da Steam, che quasi sicuramente sarà tra i programmi scelti per la distribuzione delle copie elettroniche.

In ogni caso, le classiche modalità DeathMatch e Team DeathMatch potrebbero essere scartate in favore di un'azione cooperativa. La presenza di un compagno non

## L'ORIGINE DEL NOME

Versione anglosassone del termine "collera", il nome *Rage* vuole richiamare contemporaneamente la rabbia dei mutanti e il desiderio di ribellione nei confronti del governo dittatoriale noto come Autorità. Non a caso, la A del titolo è cerchiata, a richiamare il simbolo sempre utilizzato dai movimenti anarchici. Allo stesso tempo, il titolo fa da coda alla parola *Garage*, che ben si abbina a un gioco in cui l'elaborazione delle auto svolge un ruolo di prim'ordine.





La calvizie incipiente dei mutanti esalta l'illuminazione HDR implementata nel motore.

sarà, però, permanente: in alcune missioni potremo sfruttare un aiuto esterno, ma buona parte del gioco dovrà essere affrontata singolarmente, senza nemmeno l'aiuto di alleati controllati dalla CPU. La qualità del modello di guida potrebbe invece riflettersi in server dedicati esclusivamente alle gare, ma non sono ancora state prese decisioni definitive a riguardo. La cosa certa è che il gioco non sarà "cross-platform", quindi i possessori di PC non potranno affrontare quelli di Xbox 360 e PlayStation 3, perché è opinione di Willits e Carmack che i vantaggi offerti da tale opzione non giustifichino l'onerosa opera di bilanciamento necessaria a rendere i pad competitivi con i ben più precisi mouse. *Rage* è sicuramente un progetto molto ambizioso, che punta a unire le meccaniche di due generi piuttosto diversi. Se gli autori non fossero quei meticolosi professionisti dediti a curare ogni minimo dettaglio e noti a tutti gli appassionati da quasi un ventennio, potremmo nutrire qualche dubbio in merito a un titolo che non brilla per originalità della trama. Nel caso di *Rage*, invece, attenderemo con ansia la fatidica data di completamento, che dovrebbe orbitare nei pressi dell'estate 2010, ma che è ovviamente legata all'immancabile: "Quando sarà pronto".



## LA NOSTRA FONTE



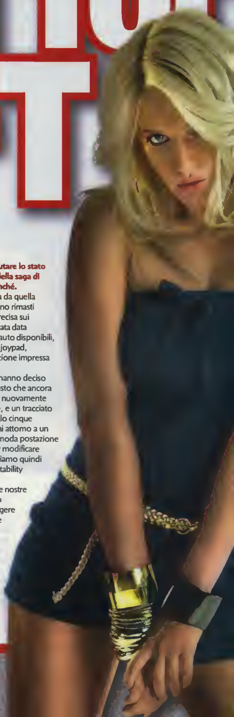
Ha risposto alle nostre domande Tim Willits, figura ormai storica della software house texana id Software. Entrato a far parte del gruppo nel 1995, dopo aver impressionato John Romero con i suoi livelli amatoriali prodotti per *Doom*, Willits ha lavorato alla creazione di *The Ultimate Doom*, *Quake*, *Quake 2*, *Quake 3* ed è stato a capo del design di *Doom 3*. Non abbiamo perso l'occasione per rivolgergli anche qualche interrogativo di natura tecnica:

**Rage sarà un titolo multipiattaforma, il primo prodotto da id contemporaneamente su PC, Xbox 360 e PlayStation 3. In cosa si differenzieranno le tre versioni?**
**Tim Willits:** Il punto di forza del motore Tech 5 consiste proprio nella sua capacità di offrire visuali identiche su tutte le tre piattaforme citate, senza costringere i programmatori a lunghe operazioni di ottimizzazione. Per questo motivo, *Rage* offrirà il medesimo livello di dettaglio su console e su PC. Questi ultimi, grazie alle loro GPU e al maggior quantitativo di RAM, offriranno però un framerate più elevato e costante, vicino ai 60 FPS anche alle risoluzioni molto più alte di 720p.

**John Carmack ha sottolineato che il motore di rendering è basato sulle DirectX 9. Rage potrà quindi essere eseguito su Windows XP?**
**TW:** *Rage* non necessiterà né di Vista, né di Windows 7. Non a caso è stato sviluppato praticamente solo su XP, il sistema operativo ancora presente nei PC dei nostri uffici. Questo non significa, però, che non riesca a sfruttare la maggiore velocità delle ultime GPU o il quantitativo di RAM offerto dai sistemi operativi a 64 bit. Il gioco non rimarrà comunque un'esclusiva di Windows: sono previste anche delle versioni per Mac OS X e Linux, che sfrutteranno l'ultima versione di OpenGL.

**Durante le prime presentazioni avete sottolineato come il motore Tech 5 sia accompagnato da strumenti di sviluppo che dovrebbero facilitare la creazione di contenuti. Eppure, il gioco è in preparazione da molti anni. È a causa del vostro team di sviluppo relativamente piccolo?**
**TW:** In parte è per questo, in parte perché ci siamo trovati ad affrontare delle problematiche che non avevamo mai esplorato prima, come quelle relative alla creazione di un modello di guida arcade che risultasse divertente. Per ridurre i tempi di sviluppo, abbiamo diviso il team diversi gruppi, che completano quelle che noi chiamiamo "scrum" (ovvero, dei compiti periodicamente sottoposti a verifica da parte di un supervisore e successivamente rifiniti – NdR). Quasi quotidianamente organizziamo delle gare e verifichiamo quali parti dei tracciati e delle vetture debbano essere modificate; dopodiché sfruttiamo gli strumenti compresi nel pacchetto id Studio, deputato alla creazione di tutto il materiale del gioco. Gli stessi strumenti saranno a disposizione dei modder, ma vista la difficoltà nel produrre un modello poligonale di elevata qualità come quelli presenti in *Rage*, nonché il tempo di elaborazione necessario a comprimere le texture gigantesche del gioco, stiamo valutando l'eventualità d'inserire uno strumento di creazione delle missioni che permetta di sfruttare i contenuti preesistenti.

# Need for SHIFT



EA si affida a dei nuovi ingegneri per rivoluzionare una delle sue serie più longeve. **Alberto "Pape" Falchi** ha raggiunto i box di Slightly Mad Studios per testare l'ultimo prototipo prima del debutto di *Need for Speed SHIFT*!

**LA prima volta che EA ci ha permesso di valutare lo stato dei lavori di *SHIFT*, il prossimo capitolo della saga di *Need for Speed*, non abbiamo potuto scoprire granché.**

Qualche giro di pista su una versione ben lontana da quella finale, due chiacchiere con i programmatori (che sono rimasti decisamente abbottonati), nessuna informazione precisa sui circuiti, niente indizi sulle modalità di gioco: ci era stata data l'opportunità di provare il nuovo *NfS*, ma le poche auto disponibili, unite al fatto che l'unico controller disponibile era il joypad, impedivano di farsi un'idea precisa sulla nuova direzione impressa alla serie da Slightly Mad Studios.

Dopo qualche mese, finalmente, gli sviluppatori hanno deciso di svelare le proprie carte. Qualcuna, perlomeno, visto che ancora adesso non ci è stato detto tutto. Abbiamo provato nuovamente *SHIFT*, sempre su due piste (Autopolis, in Giappone, e un tracciato di fantasia ambientato nella città di Londra) e con solo cinque automobili. Questa volta, però, stringevamo le mani attorno a un ottimo Logitech G25 (tra l'altro montato su una comoda postazione di guida), pur dovendoci accontentare di non poter modificare le impostazioni del volante e disattivare gli aiuti. Ci siamo quindi apprestati a sfrecciare con ABS, Traction Control e Stability Control attivati a livello medio.

Una volta terminata la schermata di caricamento, le nostre perplessità sono state sostituite da espressioni di vivo stupore. Il modello di guida di *SHIFT* riesce a coinvolgere da subito e, dopo essere andati dritti alle prime curve per aver preso l'esperienza sottogamba, abbiamo capito che non lo si può affrontare come se fosse un *Most Wanted* o un *Undercover*. Non è un gioco simulativo, non come lo è *iRacing* quantomeno, ma neppure un semplice arcade, come per esempio *GRID*. È evidente che dietro il motore fisico implementato in *SHIFT* c'è la mano di gente che ha sempre sviluppato simulazioni di grande spessore e che, pur dovendo adeguarsi a cambiare radicalmente pubblico, non ha gettato alle ortiche la propria esperienza.

# Speed

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Slightly Mad Studios/Black Box
- **Data di uscita:** Settembre 2009
- **Internet:** http://shift.needforspeed.com/home.a[illegible]
- **Giochi precedenti:** Slightly Mad Studios [illegible] è [illegible] gruppo, sebbene la società sia stata [illegible] da pochi mesi. È, infatti, [illegible] che rimane [illegible] Games, coloro che [illegible] a Simbin realizzarono alcune delle migliori simulazioni di guida per PC, fra cui *GTR 2* e *GT Legends*. Black Box, di contro, sono noti per alcuni episodi [illegible] *Need for Speed*, fra cui *ProStreet*



## DRIFTING, CHE PASSIONE

Non abbiamo potuto provare la modalità drifting, ma se cercate su Youtube, troverete parecchi filmati che la mostrano in azione. A vedersi sembra spettacolare e i programmatori ci hanno assicurato che sarà una delle situazioni più emozionanti per chi proverà *SHIFT*. A quanto ci dice il producer Jesse Abney, non ci saranno due modalità fisiche separate per il drifting e le corse su pista: il motore sarà il medesimo e le uniche differenze consisteranno nell'assetto dell'auto, studiato per favorire le derapate rispetto all'aderenza e alla velocità di punta. Naturalmente, i giocatori potranno ritoccare tale assetto, per meglio adattarlo al proprio stile di guida.





## FRA REALTÀ E FANTASIA

I tracciati di *SHIFT* saranno un misto di realtà e fantasia. Oltre a circuiti veri, come Brands Hatch, SPA e Laguna Seca, ne saranno presenti alcuni inventati, nello stile di *Race Driver GRID*. Per i fanatici delle corse, non può mancare il Re delle piste, che sebbene presente in parecchi giochi di guida, fa sempre emozionare: parliamo di Sua Maestà Nordschleife, l'inferno verde da oltre 20 chilometri che, tuttora, rimane il tracciato per eccellenza per dimostrare le reali capacità di un'auto sportiva.



I giocatori più smaliziati avranno subito riconosciuto il circuito su cui corre la Porsche RSR: siamo alla famosa Karussell, una delle curve più spettacolari delle Nordschleife.



I giochi di luce rendono *SHIFT* diverso da tutti gli altri giochi di guida: per una volta, l'illuminazione non è studiata per stupire, ma per far sentire il pilota "dentro" l'auto.

## "I cruscotti sono probabilmente i più belli mai osservati in un videogioco"

Non mancano parecchie semplificazioni: i freni appaiono particolarmente efficienti rispetto a quelli delle auto reali e anche il più grave incidente sarà privo di serie conseguenze sulla guidabilità dell'auto, ma sino a che non si va a sbattere, l'impressione è di trovarsi di fronte a un prodotto nettamente più realistico della media, seppur con qualche riserva.
Per esempio, dando gas in curva con un bolide a trazione posteriore, ci si aspetta di perdere aderenza dietro e, se si è in gamba, di dilettarsi con un bel controsterzo controllato. Purtroppo, in *SHIFT*, premendo sull'acceleratore abbiamo notato un'evidente tendenza al sottosterzo, attribuibile all'intervento dell'elettronica (come abbiamo scritto poco sopra, non era disattivabile). Siamo in ogni caso rimasti estasiati dal Force Feedback, che è incredibilmente convincente, a livello dei migliori mai visti. È un vero peccato che nella versione da noi testata non fosse attivabile il cambio manuale, perché ci saremmo divertiti non poco a esibirci in violenti punta/tacco sullo stretto circuito londinese. Fortunatamente, ci è stato assicurato che la versione definitiva supporterà frizione, cambio a farfalla e a H-Pattern.

Per quanto concerne l'Intelligenza Artificiale è ancora presto per pronunciarsi: una volta presa confidenza con lo stile di guida, non abbiamo avuto alcun problema ad arrivare sempre primi, quale che fosse la vettura scelta. Di sicuro, i piloti gestiti dal computer sono molto aggressivi. Tanto che, spesso, vi troverete contro le protezioni solamente perché qualcuno vi sarà venuto addosso apposta, per il gusto di farvi fuori.
Abbiamo trascorso un paio d'ore provando a fondo i due tracciati, cercando il record sul giro con ogni auto e, talvolta, maledicendo i piloti controllati dalla I.A. che sportellavano senza remore. Il nostro scopo era di apprezzare le differenze in termini di guidabilità fra una mostruosa Zonda e una più "terrena" BMW M3, concedendoci anche variazioni con una Golf GTI a trazione anteriore e un'affascinante Ford Shelby, senza dimenticare l'esaltante Nissan Skyline GTR.
Da quanto abbiamo constatato, non bisogna aspettarsi differenze incredibili fra una vettura e l'altra, ma il carattere di ogni auto è ben riconoscibile: basta una prova di accelerazione per capire se si è al volante di un veloce e leggero bolide da gara o di una pesante, ma prepotente "american muscle" equipaggiata con un







I cruscotti sono realizzati molto bene: come dimostra l'interno di questa affascinante, quanto rara McLaren F1.



Vetture come questa sono praticamente incollate a terra grazie al carico aerodinamico, ma basta prendere male un cordolo per vederle decollare.

V8 da oltre 5.000 cc di cilindrata.

Merita una menzione particolare la prospettiva dall'interno dell'abitacolo: i cruscotti sono probabilmente i più belli mai osservati in un videogioco, e le oscillazioni della visuale sono credibili e mai troppo fastidiose. Il motion blur è usato in maniera massiccia, ma anche intelligente: al posto di sfocare la percezione visiva ai lati, dando un'impressione di velocità falsa e quasi fastidiosa (come accade, per esempio, in *V8 Superstars*) il blur viene applicato soprattutto al volante, per simulare l'attenzione del pilota su quanto gli accade davanti, e non sul pannello degli strumenti. Una decisa frenata e la ruota dello sterzo sembrerà arrivarvi in faccia, mentre il contachilometri diventerà nuovamente leggibile.

L'unico momento in cui il motion blur rende faticosa la visuale della strada è dopo un violento impatto contro le protezioni o un'altra vettura: tutto sarà offuscato per qualche istante, simulando lo stordimento del pilota a causa dell'improvvisa decelerazione. Durante questi attimi, potrete anche tentare di controllare l'auto, naturalmente con tutte le difficoltà del caso. La penalità per il giocatore, in ogni caso, sarà limitata alla perdita di tempo: per quanto grave possa essere l'incidente, i programmatori non prevedono la distruzione della vettura (anche se, dal punto di vista estetico, i danni saranno pienamente implementati).

Da quanto abbiamo visto, Slightly Mad Studios sta svolgendo un lavoro eccellente e sembra il team ideale per riportare l'ormai stanca serie di *Need for Speed* agli antichi fasti. Va detto che la struttura di gioco di *SHIFT* non appare più quella di un *NfS*, ma è molto più vicina agli ultimi successi di Codemasters: l'attenzione è sulla guida, sugli attimi al volante, non sul contorno, fattore che a noi piace molto, ma che potrebbe far storcere il naso a qualche appassionato delle corse notturne.




## CHIACCHIERE AI BOX

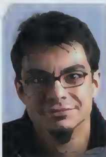
Jesse Abney, producer di *SHIFT*, ha accettato di rispondere alle domande del nostro Alberto "Pape" Falchi, per sollevare ulteriormente il velo di mistero che avvolge il nuovo *Need for Speed*.

**In *SHIFT* ci sarà una modalità Carriera? Come sarà integrata nel gioco? Come si sbloccheranno auto e circuiti?**
**Jesse Abney:** *SHIFT* è imperniato sul mondo delle corse professionali, e non abbiamo usato alcun artificio narrativo, a differenza di quanto accadeva nei precedenti episodi di *Need for Speed*. La modalità Carriera è una sorta di sentiero che va dalle gare amatoriali sino al ruolo di campione del mondo. Tutti i progressi del giocatore sono poi segnati nel suo "profilo pilota". Che si faccia pratica, si corra in single player o in multiplayer, i progressi andranno ad aggiornare tale profilo con punti che permetteranno di sbloccare auto e tracciati.

***SHIFT*, dovrebbe soddisfare le esigenze degli appassionati di *GTR 2* così come chi preferisce titoli più arcade: quali compromessi avete dovuto accettare per raggiungere questo obiettivo?**
**JA:** Una simulazione di guida non deve essere necessariamente impossibile da giocare. I titoli ben sviluppati e bilanciati possono dire qualcosa a tutti i giocatori, e portare nuovi fan al genere. Il nostro motore comprende un'Intelligenza Artificiale e un motore fisico adattabili alle esigenze, che ci permettono di tarare il gioco in funzione di un pubblico molto vasto. Gli utenti, poi, avranno modo di adattare i settaggi alle proprie esigenze. Ciò fa sì che *SHIFT* sia giocabile anche con un joypad, e rende l'esperienza più completa e realistica per chi possiede volante e pedaliera, come molti piloti virtuali su PC.

**Quanti giocatori potranno sfidarsi contemporaneamente in multiplayer? Quante modalità di gioco ci saranno?**
**JA:** Stiamo puntando a 12 giocatori online contemporaneamente, oltre a modalità asincrone in cui si lotta contro i migliori tempi degli altri partecipanti. Ci saranno parecchie delle modalità presenti nei precedenti *NfS*, così come la nuova Driver Dual Championship.

**Sarà possibile prendere i dati telemetrici accumulati in *SHIFT* ed esportarli in programmi esterni?**
**JA:** Non supporteremo ufficialmente tale caratteristica, ma i giocatori smaliziati non faticheranno a modificare i file di configurazione per le loro esigenze.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

**LINGUAGGIO MACCHINA**

**Ci è voluto parecchio, ma alla fine siamo riusciti a testare come si deve il kit 3D Vision di NVIDIA, naturalmente corredato da un monitor Samsung all'altezza della situazione. Abbiamo poi voluto dare uno sguardo alle novità di Scythe, che per la prima volta si lancia nel mercato degli alimentatori e dei case, tra l'altro con buoni risultati.**

# LA NOTTE CHE BRUCIAMMO CHROME

**QUALCHE mese addietro, più precisamente sul numero 156 di GMC, l'editoriale di queste pagine era intitolato "Giochi per il mio browser". Mi riferivo al fatto che, ormai, il software più importante di tutti è diventato, appunto, il browser: che abbiate un netbook, un potente PC da gioco o uno stiloso Mac, è il programma che si usa più frequentemente.**

Il browser sta diventando non solo un'interfaccia per accedere alla Rete, bensì il vero e proprio fulcro del PC. Lo si sfrutta per la mail, per i documenti e per gestire i contatti con gli amici tramite i social network, oltre che per giocare a titoli di un certo spessore, come *Quake Live* e *Bottlefield Heroes*. Anche *iRocing*, che non è certo un browser game, si affida interamente a un'interfaccia Web per consentire ai giocatori di gareggiare o anche solo di effettuare dei test privati in locale.

Quasi a farlo apposta, pochi mesi dopo il mio editoriale, Google ha fatto un annuncio che conferma tali previsioni: nel 2010 lancerà un sistema operativo, Chrome OS. Non si hanno ancora molti dettagli, se non che sarà un'evoluzione di Android e che sarà studiato per funzionare principalmente con i netbook, ma girerà anche su hardware come quelli che equipaggiano i PC dei giocatori.

Sebbene non siano state diffuse le specifiche, l'annuncio di Google è molto chiaro su un punto: Chrome OS è una piattaforma dedicata a chi svolge il proprio lavoro principalmente in Rete, a chi non ha problemi (anzi, ci tiene) a gestire i suoi file online, dimenticando quasi il concetto di memoria di massa, sempre meno utile man mano che le connessioni a Internet migliorano di qualità.




*iRacing* deve essere installato sul PC, ma la sua interfaccia di gioco è interamente sul Web, e richiede una connessione anche per i test solitari.

**"Nel 2010, Google lancerà il sistema operativo Chrome OS"**

Se, per ora, sono in pochi ad avere il coraggio e la pazienza di affidare alla Grande Rete la propria serie di contatti e documenti, nel prossimo futuro probabilmente verremo "costretti" a farlo, considerato che tutti i colossi puntano in questa direzione.

Da una parte, infatti, Google annuncia il proprio sistema operativo (guarda caso pochi, mesi prima del lancio di Windows 7), ma Microsoft non sta certo a guardare e rende noto che la prossima incarnazione di Office punterà tutto sulla Rete e sulla condivisione di documenti, in stile Google Docs. Naturalmente, sarà possibile usarla gratuitamente, almeno nelle sue funzioni base, che alla fine sono quelle sfruttate dalla gran parte degli utenti.

Fra i vari attori del mercato non ho ancora citato Apple. I suoi piani sono, come al solito, segretissimi, quindi non sappiamo cosa aspettarci a breve dal geniale Steve Jobs, ma che la Rete sarà il fulcro anche per Apple è chiaro da quando sono stati lanciati iTunes e, soprattutto, iPhone: per i possessori di questo telefono, infatti, il piano dati per il cellulare non è più uno sfizio, bensì una fondamentale necessità.



# SCYTHE KAMARIKI 4 PLUG-IN

**Produttore:** Scythe
**Distributore:** Scythe
**Internet:** www.scythe.com
**Prezzo:** € 77

**Caratteristiche Tecniche**
**Potenza erogata:** 650 Watt
**Linea +3.3V:** 25 A **Linea +5V:** 25 A
**Linea +12V(1):** 25 A
**Linea +12V(2):** 25 A




Il Kamakiri 4 è piccolo e dotato di una ventola da soli 100 mm, eppure riesce a reggere anche configurazioni ben dotate.

**SCYTHE è un marchio ben noto a chi ha combattuto la propria guerra contro l'inquinamento acustico del PC. Le sue ventole sono note per essere fra le più silenziose sul mercato e i suoi dissipatori si sono rivelati fra i più efficienti, considerando quelli testati sulle pagine di GMC.**

Scythe ha ora deciso di espandere le proprie mire e ha recentemente presentato una linea di case e una di alimentatori. Questi ultimi hanno attirato la nostra attenzione non tanto per le specifiche tecniche da urlo, quanto per la politica di prezzi molto aggressiva: il modello che abbiamo testato, che con i suoi 650 Watt è anche il più potente della linea di Scythe, costa infatti meno di 80 euro. Nonostante il prezzo, Scythe non ha risparmiato troppo sulla componentistica o sulla dotazione: la PSU è infatti di tipo modulare (potete montare solo i cavi con i connettori che vi servono), è certificata 80 Plus e monta condensatori di qualità, garantiti per sopportare temperature fino a 105 gradi centigradi.

Conoscendo la passione dell'azienda per le componenti silenziose, siamo rimasti un po' delusi quando abbiamo realizzato che la ventola montata sulla PSU è un modello da soli 100 mm. Uno da 120 mm non avrebbe contribuito a innalzare troppo il prezzo finale, e probabilmente sarebbe stato possibile abbattere di qualche dB il ronzio generato dalla ventola. Fortunatamente, l'unità si è rivelata decisamente silenziosa, anche quando spinta a pieno carico. Montata su un poco esigente (in termini di watt) Home Theater PC raffreddato in maniera quasi interamente passiva, il ronzio era inavvertibile, mentre su un computer da gioco più spinto, il rumore era comunque soffocato da quello del dissipatore della GPU. Un risultato che ci aspettavamo, considerato che la ventola del Kamariki gira a soli 600 RPM sino a quando l'unità eroga 350 watt, per poi salire sino a un massimo di 1.600 ROM (e meno di 25 dB dichiarati) al massimo della potenza.

> "Decisamente silenzioso anche a pieno carico"

Andando ad analizzare le caratteristiche tecniche, si può rimanere perplessi, dal momento che i 650 watt sono suddivisi in sole due linee a +12 V, su ciascuna delle quali possono comunque passare ben 25 A. Sono presenti due connettori dedicati esclusivamente alla connessione delle schede video PCI-E, mentre tutti i rimanenti possono essere usati indipendentemente per hard disk, ventole, lettori CD e qualsiasi altra periferica a basso assorbimento energetico. Nonostante l'iniziale scetticismo, non abbiamo avuto problemi ad alimentare un quad core coadiuvato da una esigente scheda video con due GPU (una 4870X2). Curiosa la presenza di tre connettori sull'alimentatore dedicati al controllo di altrettante ventole, la cui velocità di rotazione sarà direttamente proporzionale al consumo della PSU.

Il Kamakiri 4 svolge egregiamente il proprio dovere e, pur non potendo contare su soluzioni particolarmente innovative, è costruito con ottime componenti, che dovrebbero assicurarne il perfetto funzionamento anche sul lungo termine. Avremmo preferito una terza linea a +12 V (anche a parità di potenza), ma considerato il prezzo non si può pretendere tutto. GIOCHI COMPUTER

**Un piccolo alimentatore, molto economico, ma dedicato a giocatori esigenti. Perfetto per chi vuole un PC silenzioso, in grado di erogare abbastanza potenza da soddisfare la sete di watt di un paio di GPU contemporaneamente.**

**8½**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

## PICCOLA X58

La X58 SLI Micro di EVGA contempla tutte le caratteristiche tipiche delle migliori motherboard per giocatori, nonostante sfrutti le ridotte dimensioni del formato Micro-ATX. Basata sul chipset X58 di Intel, la scheda è munita dei due slot PCI-E 16x, indispensabili al funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI, cui affianca uno slot PCI-E 1x, un classico PCI e 6 alloggi per memorie DDR3. Le operazioni di overclock degli i7 sono facilitate dalla presenza sul circuito stampato dei pulsanti di accensione, reset e cancellazione del BIOS, nonché da un display LCD diagnostico. Completano il tutto la tecnologia EVGA VDroop Control (utile a stabilizzare la tensione della CPU in presenza di frequenze estreme) e un completo supporto alle modalità RAID 0, 1, 5, 10. Il prezzo di tanta potenza concentrata non è ancora stato annunciato, ma dovrebbe avvicinarsi ai 250 euro.

## SUPERCOMPUTER ITALIANO

Un supercomputer italiano è finalmente presente nella classifica delle 50 macchine più potenti del pianeta: chiamato SP6 e prodotto dall'italiana Cineca, l'oggetto in questione è basato su 5.376 processori IBM Power 6, capaci di raggiungere la capacità di calcolo di 100 Teraflop. Ad accompagnare le CPU (suddivise in 12 armadi da 448 core) sono 20 TeraByte di RAM e ben 1,5 PetaByte di memoria di massa, ovvero l'equivalente di 1500 hard disk da 1 TB. Il tutto non sarà dedicato all'esecuzione di *Crysis*, come in molti spererebbero, ma all'elaborazione di calcoli scientifici quali crescita cellulare, modellazione climatica e sviluppo di teorie riguardanti il Big Bang.

## RAFFREDDAMENTO DEDICATO

Chi desidera spingere la propria Radeon HD 4870 o 4890 verso nuove vette di overclock troverà piuttosto interessanti i nuovi dissipatori di ThermalRight, specificatamente dedicati alla circuiteria di alimentazione di queste schede. I modelli VRM R1 e R2 possono essere installati solo

# NVIDIA 3D VISION & SAMSUNG 2233RZ

- **Produttore:** NVIDIA/Samsung
- **Distributore:** Dtraining
- **Internet:** www.dtraining.info
- **Prezzo:** occhiali: € 167; occhiali + monitor: € 520

**QUALCHE mese fa, abbiamo parlato della tecnologia di 3D Vision di NVIDIA, spiegando a grandi linee come funziona e sottolineando che, alla fine, la tecnologia utilizzata non è tanto differente da quella impiegata dieci anni or sono.**

Finalmente, è giunto in redazione un esemplare degli occhialini e, per godere al meglio del 3D Vision, ci siamo fatti inviare un monitor LCD di Samsung (il 2233RZ) capace dei 120 Hz necessari per far funzionare il tutto. Mettiamo subito in chiaro alcune cose che, a nostro avviso, non sono molto evidenti se ci si limita a leggere velocemente le specifiche. Prima di tutto, non è fondamentale questo LCD: potete infatti collegare gli occhialini anche a dei particolari monitor a retroproiezione e addirittura ad almeno un modello di proiettore disponibile sul mercato. Se poi avete in casa un vecchio CRT capace di raggiungere almeno i 100 Hz (meglio se 120 Hz) di refresh, andrà benissimo, sebbene questa possibilità non sia molto propagandata dal produttore. Noi, come scrivevamo, abbiamo cercato di provarlo nelle migliori condizioni possibili, quindi sfruttando il monitor di Samsung che non si distingue solo per i 120 Hz di refresh, ma anche per l'ottima qualità del display.

L'installazione è particolarmente semplice: si installano i driver, si collega tramite USB il "trasmettitore" che si occuperà di mandare il segnale di sincronia agli occhiali, e tutto è pronto per funzionare. NVIDIA è stata incredibilmente brava sotto il profilo della semplicità di utilizzo: un po' come ha fatto per lo SLI, ha incluso una serie di profili per i titoli più diffusi, addirittura facendo in modo che al primo avvio vengano date indicazioni sulla compatibilità del titolo e alcuni utili suggerimenti. Se ci sono problemi, verranno subito segnalati, ma soprattutto verranno date indicazioni su quali effetti grafici abilitare/disabilitare per ottenere il meglio dell'esperienza. Questo vi obbligherà ad aggiornare costantemente i driver se vorrete il supporto per i giochi nuovi, ma non rappresenta certo un serio problema.

Dopo i pochi minuti necessari all'installazione, insomma, si è pronti a divertirsi, e i primi momenti non potranno essere che spettacolari.

Certo, inizialmente la sensazione sarà strana, e sarà necessario agire sulla rotellina posta dietro il trasmettitore per trovare la profondità ideale per ogni titolo, ma si tratta di pochi istanti. L'effetto 3D funziona parecchio bene:




## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

in presenza dei dissipatori HR-03 della stessa marca e aumentano la propria efficienza se abbinati a una ventola da 80 mm, ma risultano efficaci anche in modalità passiva. Le generose dimensioni rendono i due blocchi di alluminio incompatibili con le configurazioni CrossFire, ma non impediscono l'utilizzo dei sistemi di raffreddamento per CPU più voluminosi. A differenziare i due modelli è l'orientamento delle lamelle, più o meno adatto ai case muniti di ventola laterale.

### AUZENTECH ECONOMICHE

Non utilizzano il costoso DSP X-Fi di Creative, ma le nuove Auzentech X-Raider 7.1 e X-Studio 5.1 offrono comunque alcuni vantaggi rispetto alle soluzioni integrate nelle motherboard. Sulle nuove arrivate trovano posto i processori C-Media CMI8767 e VIA High Quality ICE 1723, capaci di raggiungere la risoluzione di 24 bit/196 KHz, ma soprattutto gli amplificatori operazionali sostituibili che contraddistinguono tutti i prodotti dell'azienda. La X-Studio ha anche il pregio di sfruttare un circuito stampato a basso profilo, che la rende particolarmente adatta agli angusti case degli Home Theater PC. Una volta giunte sul suolo europeo, entrambe le schede verranno proposte a un prezzo inferiore ai 70 euro.

### NUOVE MEMORIE

OCZ ha rinnovato la sua gamma di SSD con la serie Vertex Turbo, munita di 64 MB di cache SDRAM operante a 180 MHz. L'utilizzo di una memoria intermedia ad alte prestazioni permette alle nuove unità di scrivere e leggere rispettivamente 210 e 270 MB al secondo, anche facendo uso di memorie NAND di tipo MLC. In realtà, solo le più costose unità da 120 e 250 GB offrono tanta velocità: i più economici modelli da 30 e 60 GB si assestano sui 145 MB al secondo in fase di scrittura, ma preservano comunque il tipico vantaggio di tutte le unità SSD, ovvero un tempo d'accesso ai dati inferiore al singolo millisecondo, assicurato anche dall'utilizzo di un firmware FTL proprietario. Il controller scelto da OCZ dovrebbe conservare

la vegetazione di *Call of Duty: World at War* finalmente assume profondità e, nel caso dei giochi di guida, quando le auto vi sfrecceranno di fianco sarà naturale voltarsi per lo spavento. Lanciando *Half-Life 2*, vi verrà la tentazione di sporgervi da ogni angolo, e chi soffre di vertigini probabilmente percepirà anche un senso di fastidio in certe situazioni. Niente da dire: tutto fila a dovere. Poi l'esaltazione iniziale passa, e si inizia a ragionare in maniera più lucida, rendendosi conto che sì, l'effetto è notevole, ma ci sono anche alcune controindicazioni. Per esempio, il frame rate dimezzerà rispetto allo standard. Se il vostro PC è tarato per farvi godere a 60 FPS i vostri titoli preferiti, ora dovrete accontentarvi di 30 FPS, o aggiornarlo con componenti più veloci. È un problema che non toccherà i possessori di due GTX 280, ma chi è ancora ancorato a una più economica GTX 260 (o inferiore), si troverà costretto a scendere a compromessi con la qualità dell'immagine, almeno nel caso dei giochi più esigenti. Da notare che, al momento in cui scriviamo, non sono ancora supportate le configurazioni Triple-SLI.



■ Gli occhiali sono leggeri e possono essere indossati comodamente anche sopra quelli da vista.

Il secondo aspetto di cui tenere conto è la notevole riduzione della luminosità. Il Samsung consigliato da NVIDIA è fortunatamente un esemplare "acceso", ma nonostante questo, la tecnologia a shutter degli occhiali (che blocca la visione alternativamente fra l'occhio destro e quello sinistro, così che ognuno percepisca solo i fotogrammi che gli spettano) dimezza di circa il 50% la luminosità, rendendo i giochi più scuri rispetto a quanto siete soliti vedere.

Se i difetti si limitassero a quanto scritto finora, ci si potrebbe comunque passare sopra senza troppe remore: l'effetto tridimensionale è tanto piacevole che si può rinunciare a qualche dettaglio o accontentarsi di schermate più scure. Purtroppo, abbiamo notato che questi occhialini non fanno per tutti. C'è chi li trova particolarmente comodi, e riesce a giocarci a lungo, e chi, invece, viene assalito dal mal di testa dopo una mezzoretta di "azione". Chi vi scrive, fa parte della seconda categoria

## "NVIDIA ha lavorato molto bene"

e, limitatamente alla redazione di GMC, si trova in buona compagnia. Altri colleghi, di contro, non hanno manifestato alcun fastidio e hanno apprezzato molto la tecnologia, pur sottolineando che nei movimenti veloci, la profondità si perde e le due immagini si mischiano con un effetto fastidioso.

Si tratta di un prodotto particolarmente difficile da valutare proprio in virtù della soggettività: se quando andate al cinema non avete problemi a sorbirvi la proiezione di una pellicola in 3D, probabilmente non sarete affetti da nausea con i 3D Vision. Di contro, se dopo qualche minuto di proiezione desiderate ardentemente la fine del film, forse non fanno per voi. Il consiglio è quello di provarli bene prima di acquistarli: potreste non poterne più fare a meno, così come desiderare di distruggere quegli occhialini alla fine della prima sessione di gioco.

Va lodato, comunque, il supporto per i profili di gioco di NVIDIA: quasi tutti i titoli recenti funzionano senza bisogno di impazzire con la configurazione e ogni volta che lancerete un titolo, apparirà una piccola schermata che vi darà consigli su come impostare le opzioni grafiche per ottenere il massimo. NVIDIA ha lavorato molto bene: è la tecnologia in sé che, ancora adesso, non riesce a farci gridare al miracolo.




**Un'ottima implementazione di una tecnologia che ancora ha bisogno di ritocchi. Se non siete infastiditi da frame rate e luminosità ridotti, e non sentite la vista affaticata dopo una mezzora di gioco, potreste anche trovarli ottimi. Ma non comprateli a occhi chiusi.**

**7 ½**

i valori di scrittura anche sul lungo periodo, evitando quel degrado delle prestazioni decisamente avvertibile sugli SSD più economici, inadatti a riscrivere continuamente i pacchetti dati più piccoli di 2 MB.

### NIENTE UPGRADE PER 7

La decisione di eliminare Internet Explorer dalle versioni europee di Windows 7, determinata dalle multe comminate a Microsoft dall'antitrust comunitaria, si rifletterà nell'assenza delle versioni upgrade in tutti i negozi del continente. In pratica, Microsoft non vuole che il passaggio da XP o Vista porti con sé la scomoda eredità del browser più diffuso nel mondo, evitando ogni sanzione. Le ire dei consumatori europei saranno però sedate da versioni full (slegate dalla presenza di un precedente sistema operativo Microsoft) particolarmente economiche, tra cui dovrebbe spiccare, per convenienza, l'edizione Professional da 99 euro. Pur non avendo ancora dato notizie ufficiali riguardo i prezzi, l'azienda di Redmond ha definito quali saranno le differenze tra le edizioni Home Premium, Professional e Ultimate: la prima includerà la rinnovata taskbar e la sezione Media Center, ma sarà priva dell'emulatore di XP e della gestione dei domini vantati dalla Professional. La Ultimate si distinguerà da quest'ultima solo grazie alla funzionalità bitlocker (un sistema di crittazione dei dati presenti sull'hard disk) e alla possibilità di scegliere tra 35 diverse lingue per i menu e le finestre.

### CPU E NON SOLO

CPU-Z, la minuscola utility gratuita molto utilizzata dagli appassionati che vogliono identificare rapidamente la CPU, le RAM e la motherboard installate nel sistema, estende il proprio campo d'interesse alle VGA. La revisione 1.52 del programma, che continua a non necessitare alcun tipo di installazione, include infatti una finestra chiamata Graphics che indica il modello di scheda rilevata, la GPU utilizzata, il suo processo produttivo e il quantitativo di GDDR presente, nonché le frequenze di tutti i componenti principali, shader compresi. La versione 1.52 dovrebbe uscire dalla

# SCYTHE FENRIS WOLF

- **Produttore:** Scythe
- **Distributore:** Scythe
- **Internet:** www.scythe.com
- **Prezzo:** € 110

**INSIEME all'alimentatore, abbiamo provato anche il primo case di Scythe, il Fenris Wolf. Un modello interamente in alluminio, abbastanza grande da ospitare configurazioni molto spinte e schede video lunghe, ma comunque di dimensioni non esagerate, soprattutto in altezza.**

Per una volta, non ci troviamo di fronte a un design "esagerato", con enormi ventoloni che spuntano da ogni foro e paratie trasparenti: si tratta di un semplice parallelepipedo nero dall'aria piuttosto elegante. La parte anteriore è coperta da un piccolo portello traforato, che anche quando è chiuso permette l'aspirazione dell'aria dalla ventola anteriore. È necessario aprirlo solo per accedere ai pulsanti di accensione e reset, oltre naturalmente al lettore ottico, mentre le prese USB, E-SATA e i connettori audio sono incassati in uno sportellino a scomparsa sul lato superiore dell'unità. Sono presenti unicamente due ventole, una sul frontale e una sul lato posteriore. Entrambe sono modelli da 120 mm di Scythe, incredibilmente silenziose, oltre che dotate di connettori PWM, quindi possono essere regolate comodamente via software collegandole alla scheda madre (stranamente, la maggior parte dei case sono ancora dotati di ventole con connettore Molex).

**"Sono presenti solamente due ventole"**

Il vano per l'alimentatore è, un po' in controtendenza, nella parte alta del case, mentre sulla base è facilmente integrabile un radiatore per un impianto a raffreddamento a liquido, grazie anche alle apposite feritoie per i tubi. Nonostante la struttura sia in alluminio, materiale leggero e resistente che tende a risonare con facilità, Scythe ha fatto di tutto per ridurre al minimo la trasmissione delle vibrazioni al case. Di conseguenza, gli alloggiamenti sono stati studiati per disaccoppiare il più possibile le periferiche dal case: l'alimentatore poggia su dei rigidi piedini in gomma, mentre, per quanto riguarda i dischi fissi, sono disponibili degli speciali supporti di gomma così da incastrarli negli slot da 5 1/4" evitando di trasferire le vibrazioni del motorino. Addirittura, anche nel vano per l'ormai obsoleto floppy sono presenti piccoli spessori in gomma, per evitare le emissioni di rumore.

Nonostante l'aspetto semplice e la presenza di poche ventole, il Fenris Wolf svolge bene il proprio compito: può contenere configurazioni anche molto spinte e riesce a mantenerle fresche senza generare troppo rumore. Addirittura, è dedicato ai giocatori ma le sue linee non sono chiassose, anzi, risultano abbastanza piacevoli, grazie all'assenza di finestre laterali, ventole a led e altri orpelli colorati. Non è perfetto, però: avremmo apprezzato la possibilità di disporre l'alimentatore sulla parte bassa dell'unità, così come un facile accesso al pannello cui si appoggia la motherboard, per montare qualsiasi dissipatore per la CPU senza dover rimuovere necessariamente tutto.

GIOCHI COMPUTER

Incredibile: finalmente un case per giocatori unisce alla funzionalità anche un minimo di eleganza.

**Un case elegante, capace di contenere qualsiasi configurazione, anche SLI o CrossFire. Peccato per l'impossibilità di posizionare l'alimentatore nella parte inferiore dell'unità e per la bassa velocità delle ventole che, per se silenziose, non smuovono molta aria.**

**8**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

fase Beta entro la fine di agosto, ed essere scaricabile dal sito **www.cpuid.com/cpuz.php**.

## AVVIO ISTANTANEO

L'americana Phoenix Technologies, produttrice dei BIOS presenti in buona parte dei PC del pianeta, detesta i lunghi tempi di avvio. Per risolvere il problema, l'azienda sta collaborando con Intel per integrare un piccolo sistema operativo nelle ROM dei netbook, in modo da offrire un accesso quasi istantaneo ad applicazioni quali browser, Instant Messaging ed elaborazione testi. La tecnologia in questione, chiamata HyperSpace e ispirata all'ExpressGate già presente in molte schede madri Asus, non ostacolerebbe la presenza del classico Windows nell'hard disk del sistema, ma permetterebbe all'utente di accedere a Internet solo 10 secondi dopo l'accensione del netbook, in modo simile a quanto accade con gli SmartPhone. Il sistema operativo scelto per i primi prototipi è il Moblin 2 di Intel, caratterizzato da un ridotto consumo di memoria e dall'impossibilità di aggiungere o rimuovere applicazioni, ma Phoenix si è detta pronta a collaborare anche con altre distribuzioni Linux.

## SUONO AVVOLGENTE

Logitech ha creato 4 nuovi set stereofonici caratterizzati dalla capacità di riprodurre i suoni di musica e giochi in modo omnidirezionale. I modelli Z323, Z523, Z520 e Z320 sono composti da configurazioni 2.1 o 2.0 con subwoofer di potenza variabile da 18 a 40 watt, includono un ingresso ausiliario sfruttabile dai lettori MP3, ma, soprattutto, promettono di distribuire il suono verso tutti i lati della stanza. In realtà, tale peculiarità è prodotta non dall'utilizzo di costosissimi trasduttori cilindrici, quanto dalla presenza di due coni in ogni satellite, posti in modo da riprodurre le vibrazioni in direzioni opposte. Il risultato sono degli speaker dal prezzo ridotto (99 euro per il modello più costoso), piuttosto soddisfacenti sul piano della qualità di riproduzione e adatti alle scrivanie poste in mezzo alla casa o all'ufficio.

# GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

# STAR DEFENSE






- **Produttore:** Ngmoco
- **Prezzo:** € 4,99
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone
- **Internet:** http://stardefense.ngmoco.com

**LA copertina "Ideale" di questo numero di GMC Mobile si apre con la star dei giochi iPhone. Il gioco è ora disponibile sull'AppStore e abbiamo potuto finalmente recensirlo per voi: benvenuti nel minuscolo eppur avvincente universo di *Star Defense*.**

*Star Defense* è un RTS in 3D ambientato su una serie di pianeti, pianetini e planetoidi all'interno della Via Lattea. La trama è piuttosto scontata: in un futuro lontano, la razza umana ha colonizzato molti mondi e satelliti della nostra galassia, impiantando su ognuno di essi una colonia mineraria dedicata all'estrazione di risorse dal sottosuolo. Nel corso della propria opera d'espansione e colonizzazione, però, i terrestri s'imbattono in una bellicosa razza aliena nota come S'rath, determinata, a quanto pare, a sradicare definitivamente qualunque insediamento umano da questo universo.

Qui entrano in campo i possessori di iPhone: i giocatori sono infatti chiamati a vestire i panni di "paladini" dei vari sistemi stellari e a pianificare le difese planetarie finalizzate a bloccare l'invasione S'rath. *Star Defense* rientra in una categoria di recente comparsa sullo scenario videoludico, quella dei cosiddetti Tower Defence Game, un sottogenere puramente difensivo degli strategici in tempo reale più tradizionali. Il giocatore deve amministrare le proprie risorse economiche per acquistare e istallare torrette di varia natura e foggia sulla superficie del pianeta, e fermare così l'invasione di extraterrestri sbarcati ininterrottamente dalle navi d'appoggio S'rath. Sette pianeti diversi, tre modalità di gioco (due in solitario e una in multiplayer) e tre livelli di difficoltà sono i numeri vincenti di questo eccellente titolo per iPhone e iPod. Da provare assolutamente.

**Deve piacere il genere (relativamente poco noto) dei cosiddetti Tower Defence Game, ma comunque lo si voglia classificare, *Star Defense* è un autentico capolavoro.** **9**

## Provato
## MILLION DOLLAR POKER




Il gioco di cui stiamo parlando non è la versione java di *Million Dollar Poker*. Quest'ultima è uscita all'inizio del 2008. La versione di cui ci occupiamo è quella per N-Gage, una recente conversione arricchita da una nuova, migliore Intelligenza Artificiale e da una modalità multiplayer online che sfrutta N-Gage Arena, opzione quest'ultima del tutto preclusa alla semplice incarnazione dell'anno scorso. Detto questo, vale la pena osservare che Gameloft non sembra essersi data un gran da fare per dotare il gioco di un nuovo motore grafico, in sintonia con le potenzialità della piattaforma N-Gage. *Million Dollar Poker*, comunque, è stato realizzato in maniera tecnicamente irreprensibile e la I.A. è davvero ottima, al punto che, talvolta, viene da chiedersi se gli avversari virtuali non barino "guardando" le nostre carte. L'unico dubbio è: ma ce n'era davvero bisogno? Oltre alla mezza dozzina di giochi di poker java, il catalogo N-Gage contiene già un buon simulatore analogo: *Cafe Hold'em Poker*.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 7
- Versione provata: N82 (N-Gage)
- Internet: www.n-gage.com

**Un discreto gioco di poker, in un catalogo, però, in cui i titoli di questo genere non mancano.** **7**

## Provato
## CRASH BANDICOOT: L'ISOLA MUTANTE



È raro che gli sviluppatori di un gioco per telefonino si avventurino nella realizzazione di un titolo inedito che s'inserisca nella saga di un personaggio di successo.
Questa volta è capitato e, sebbene *Crash Bandicoot: L'Isola Mutante* si presenti nella forma "tradizionale" di un piattaforme 2D (tradendo, così, le origini tridimensionali della saga inventata da Naughty Dog), il risultato è più che pregevole.
*L'Isola Mutante* è il seguito ufficiale di *Crash of The Titans*, gioco datato 2007 e firmato Vivendi. La trama racconta del rapimento della sorella di Crash, Coco, sempre a opera del perfido Dr. Neo Cortex e del conseguente tentativo del nostro beniamino di salvarla da un orribile destino.
Ciò che distingue questa ottima realizzazione è il motore grafico: veloce, colorato, dettagliatissimo. Con tre isole diverse da esplorare, *L'Isola Mutante* si rivolge prevalentemente a un pubblico di giovanissimi.

- Produttore: Glu
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia N81
- Internet: www.glu.com

**Un capitolo inedito nella storia del celebre Crash Bandicoot. Cosa pretendere di più da un gioco mobile?** **8**

# SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

## 2008: UNA PESSIMA ANNATA

Continua la tendenza negativa del mobile gaming: è il risultato essenziale che si può desumere dal rapporto annuale sui contenuti "mobile" diffuso dal Politecnico di Milano lo scorso giugno. Così, la crisi economica che ha colpito tutto il pianeta non ha risparmiato neppure questo settore iper-tecnologico. Mentre il fatturato totale di contenuti a pagamento acquisitati in Italia ha conosciuto un lieve incremento del 3% (complice, pare, l'effetto bomba dell'AppStore di Apple), il mercato dei giochi per telefonino è diminuito del 2%, attestandosi su un fatturato totale (ancora ragguardevole, in ogni caso) di circa 54 milioni di euro. Speriamo che ad Apple riesca il miracolo di risollevare un settore apparentemente in difficoltà.

## LE NOVITÀ DI GAMELOFT PER IPHONE

Il fatto che il fenomeno iPhone rappresenti, al momento, il fattore trainante nell'industria dei giochi per telefonino si evince anche l'interesse crescente che le "major" del mobile gaming dimostrano per la piattaforma online di Apple. Gameloft, dal canto suo, non manca di sparare le proprie cartucce: oltre ad *Asphalt 5*, presentato a San Francisco il mese scorso (insieme a *Star Defense*), in attesa della nuova edizione di *Real Football* (prevista per fine settembre), sono in arrivo questo mese due nuove proposte: *Guitar Rock Tour 2* (gioco musicale sulla falsariga del quasi omonimo titolo di Activision Blizzard) e *Gangstar: West Coast Hustle*, un "crime game" in 3D ambientato a Los Angeles. Quest'ultimo ricorda, per grafica e stile di gioco, un capitolo della saga *GTA* di Rockstar Games.



# Il Sistema GIUSTO



Sistemi praticamente invariati rispetto al numero scorso, a causa della pausa estiva. L'unica novità di rilievo è l'impiego di un Radeon 4870 nel Sistema base, permesso dall'abbassamento di prezzo delle schede ATI. Nel frattempo, per combattere il caldo, elenchiamo tre ottime paste termoconduttive.

### PAUSA ESTIVA

**Rispondendo alla chiusura delle aziende, e all'impegno profuso dai giocatori nello sport balneare dei racchettoni, il mercato dell'hardware ha rallentato la sua inarrestabile marcia anche quest'anno. Ma la pigrizia mostrata recentemente dai produttori di silicio non durerà a molto: gli ultimi mesi del 2009, infatti, promettono novità di rilievo, spinte dall'arrivo di Windows 7. Tra le funzionalità del nuovo sistema operativo, quella più promettente, insieme alle DirectX 11, riguarda la capacità di sfruttare appieno i dischi a stato solido (SSD), evitando le inutili deframmentazioni imposte da XP e Vista, capaci di ridurre sensibilmente la longevità di queste costose unità. L'abbandono dei vecchi piatti magnetici in favore di memorie allo stato solido offrirebbe vantaggi paragonabili a quelli prodotti da una generazione di nuove GPU, riducendo i consumi dei nostri PC e abbattendo il tempo d'accesso ai dati, ultimo collo di bottiglia ereditato dagli Anni '80 e '90.**

## ▼ PROCESSORE



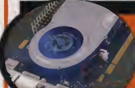

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 940 € 470**
Socket 1366 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – QPI 4,8 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 190**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: PHENOM II X4 925 € 160**
Socket AM3 - 2,8 GHz - quad core - 2 MB cache L2 - 6 Mb cache L3 - HyperTransport 3,6 Gt/s - 95 watt

Il Sistema ideale non è animato dal più potente processore del mercato, ma da un Core i7 che offre prestazioni ineccepibili in ogni tipo di gioco o applicazione, costando la metà del modello 965 Extreme. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre il Sistema base si appoggia a un versatile Phenom II capace di supportare sia le DDR2, sia le più veloci DDR3, grazie alla retrocompatibilità con il socket AM2+.

## ▼ SCHEDA VIDEO



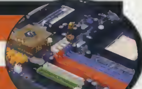
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 430**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 210**
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

■ **SISTEMA BASE: Radeon 4870 € 130**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4,1

In attesa della prossima generazione di schede DirectX 11, il Sistema ideale sfrutta le 2 GPU della campionessa del mercato, la GeForce GTX 295. NVIDIA occupa anche la configurazione media, visto che la sua GTX 275 riesce a sconfiggere in molti benchmark i Radeon 4890. L'arrivo di questi ultimi ha ridotto il costo delle più vecchie 4870, tanto da permetterne l'impiego nel sistema più economico.

## ▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 Classified € 430**
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 4 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 1x - 1 PCI - 9 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro Turbo € 120**
Intel P45 - socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 2.0 16x - 1 PCI-E 2.0 8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 5 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte MA790XT-UD4P € 110**
AMD 790X - socket AM3 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 8 SATA - 8 USB

Tutte le piattaforme scelte permettono l'impiego contemporaneo di più VGA e sono particolarmente propense a facilitare le operazioni di overclock della CPU. Il sistema più costoso utilizza il versatile chipset X58, compatibile sia con le configurazioni CrossFire, sia con le SLI, ma il socket 775 del Sistema medio è minacciato dall'arrivo di nuovi Phenom II, che potrebbero, nei prossimi mesi, sancire il definitivo abbandono delle DDR2.

## ▼ MEMORIA RAM




■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Dominator GT TR3X6G2000C8GTF € 300**
3 DIMM da 2 GB - latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 60**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2 € 55**
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-24 a 1333 - 1,5v

Mentre il Sistema base e quello ideale utilizzano delle veloci DDR3, la configurazione media rimane legata alle vecchie DDR2, a causa del chipset P45. I 1.066 MHz di queste ultime riescono però a competere con le DDR3 a 1.333 MHz grazie a delle latenze complessivamente più ridotte. Rimangono inarrivabili, quanto a prestazioni, le Dominator GT della configurazione più costosa, munita di 6 GB a 2 GHz.

### ▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

### ▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 380**
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 310**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG W2284F-PF € 180**
22 pollici - risoluzione 1680x1050 - DVI - VGA - 2 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. A differenziare i due modelli delle configurazioni più costose è solo la diagonale, che passa da 25,5 a 24 pollici, preservando comunque la possibilità di visualizzare filmati e giochi in Full HD. Lo schermo più economico è privo di ingresso HDMI, ma può riprodurre i Blu-ray tramite l'ingresso DVI.

### ▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

### ▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

### ▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

## Risultato

**ATTENZIONE!** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 3.040 | € 1.280 | € 820 |
| (limite 5.600) | (limite 2.200) | (limite 1.200) |

## PASTA AL DENTE

Le paste termoconduttive che accompagnano i dissipatori di intel e AMD svolgono degnamente il proprio compito, ma non possono soddisfare chi punta ai più elevati overclock. Ecco tre composti particolarmente efficienti.

**Coollaboratory Liquid Pro**
€ 11

Una lega composta al 100% di metallo liquido e spalmabile, con un po' di impegno, esclusivamente in presenza di dissipatori in rame. Riduce la temperatura della CPU di 3-4° rispetto alle paste siliconiche.
**www.coollaboratory.com**



**Innovation Cooling Diamond**
€ 9

Composta al 90% di polvere di diamanti sintetici, questa pasta molto densa non va spalmata. È la pressione del dissipatore a distribuirla uniformemente sulla CPU, rendendo più rapide le operazioni di assemblaggio.
**www.innovationcooling.com**



**Zalman ZM-STG1**
€ 7

Non particolarmente più conduttiva delle altre paste siliconiche, questa Zalman si distingue per essere munita di un comodo pennello. La si può distribuire uniformemente su almeno 10 GPU o CPU.
**www.zalman.co.kr**



# schermo BLU

**Premi INVIO per continuare**



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

## MOONWALK

Poter accedere a migliaia di video musicali semplicemente digitando poche lettere in un browser avrebbe cambiato la vita di qualsiasi teenager degli Anni '80. A quei tempi, era necessario munirsi di cassette, orari precisi, scambi postali tra fan. L'acquisto di un biglietto non richiedeva pochi clic e una carta di credito, ma lunghe file ai botteghini. Registrare un concerto non significava puntare l'obiettivo da 5 MegaPixel di un cellulare, ma armarsi di un registratore a cassette a di un cospicuo numero di batterie. Eppure, il risultato è lo stesso: quando inizia la musica, i ragazzi di oggi ballano come quelli di allora. E lo fanno anche i meno giovani, con le cuffie, da seduti, mentre rispondono alle vostre lettere.

**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

## SHADER PACIFICI

Possiedo un Athlon 4000+ con 1 GB di RAM e un RadeonX800 XT che non vuole saperne di eseguire *Battlestations: Pacific*. Il gioco, invece, parte regolarmente sul PC portatile di un mio amico, che gode di hardware meno potente.

**Andrea**

Il portatile del tuo amico è probabilmente munito di una VGA più lenta della tua Radeon, ma completa degli shader 3.0. La tua X800 XT è una VGA di classe DirectX 9 munita di shader 2.0, quindi non può in alcun modo eseguire il titolo in questione, costringendoti a un upgrade. Il report DxDiag da te allegato alla mail indica la presenza di una motherboard nForce 4 munita di slot PCI-E, di conseguenza la scelta è molto ampia, ma le compagne ideali del tuo Athlon 4000+ sono le Radeon 4670 o le meno recenti 3870, dotate di shader 4.0 e una velocità sufficiente ad animare uno stormo di Zero in formazione. Approfitto della tua lettera per rispondere ai possessori di Vista che non riescono a installare i contenuti aggiuntivi Vulcano e Mustang dal MarketPlace di Games For Windows: per evitare l'errore, è necessario accedere alla finestra **Servizi** nella sezione **Strumenti di amministrazione** del Pannello di controllo, quindi selezionare con il tasto destro la voce **Servizio trasferimento intelligente in background**. Una volta cambiato su **Automatico** il valore del riquadro **Tipo di avvio**, i contenuti aggiuntivi giungeranno finalmente a destinazione sull'hard disk.

## BATTAGLIA DEBORDANTE

Ho installato la copia di *Supreme Commander* allegata al numero di giugno di GMC, riuscendo a completare le prime missioni, ma bloccandomi



*Battlestations: Pacific* richiede shader di terza generazione e una corretta impostazione dei servizi di Vista.

alla sesta, capace di congelare completamente il sistema, tanto da non farlo reagire alla combinazione di tasti CRTL+Alt+Canc. Possiedo un Intel Core Duo a 2,66 GHz con 3 GB di RAM e una GeForce 8800 GTX.

**Giovanni**

Nella lettera non specifichi se nel tuo sistema è installato XP o Vista, un'informazione particolarmente utile a definire i problemi di *Supreme Commander*, che si possono racchiudere in due categorie: quelli legati all'utilizzo di driver per schede nForce datati e quelli prodotti dall'utilizzo di un quantitativo eccessivo di RAM durante le partite più affollate. I primi, tipicamente sperimentati da chi impiega Vista, sono debellabili semplicemente scaricando i driver specifici per il tuo chipset dal sito **www.nvidia.com** (questi ultimi sono capaci di evitare la corruzione di alcuni file in fase di caricamento dei livelli). Quelli relativi alla memoria, invece, richiedono la modifica del file Boot.ini di Windows XP, necessaria a far sì che l'applicazione possa superare il limite di ripartizione risorse pari a 2 GB. L'operazione richiede il semplice inserimento del comando **/3GB** alla fine del file Boot.ini, nascosto nella cartella di root dell'hard disk e modificabile con il Blocco note. Di solito, l'ultima linea di testo del file dovrebbe mostrare il testo **/ FASTDETECT /3GB**. Prima di effettuare l'operazione, comunque, ti consiglio di creare una copia di sicurezza del file e di conservarla in una posizione del disco facilmente raggiungibile, in modo da recuperarla utilizzando la console di ripristino. Tale operazione è particolarmente utile nel tuo sistema, vista la presenza di 3 GB di RAM, ma può essere presa in considerazione anche da chi possiede solo 2 GB, dato che permette al gioco di usufruire della memoria virtuale.

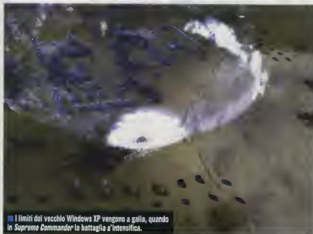
## GRAFICA DA DIPORTO

Indeciso per mesi se prendere una PSP o un Nintendo DS, ho deciso che la mia "console da viaggio" sarà un telefono. Sono però digiuno

# Pulizia completa

Gli impavidi possessori di unità SSD ben sanno quanto sia fastidioso il rallentamento cui questi prodotti vanno incontro dopo qualche settimana di utilizzo. L'impossibilità di scrivere in blocchi inferiori a 512 KB, e la lentezza con cui le memorie flash riescono a modificare il loro valore, trasforma in ronzini quelli che, nei primi giorni di galoppo, sembrano essere dei purosangue. Chi è in possesso di unità G-Skill, Patriot e SuperTalent, però, può sfruttare uno stratagemma per ripristinare la velocità iniziale del disco, ottenibile esclusivamente effettuando una formattazione completa di ogni cella. In Rete esistono molte utility in grado di svolgere questa operazione, anche in assenza del sistema operativo, come per esempio HDDErase (**http://cmrr.ucsd.edu/people/Hughes/HDDEraseWeb.zip**). L'eseguibile principale può essere messo in una chiavetta USB o in un vecchio floppy insieme ai file di avvio DOS, per ottenere un menu in cui sarà possibile fare piazza pulita di tutti i bit presenti nell'unità. Al termine dell'operazione l'unità tornerà a stupirci per la sua capacità di aprire 20 applicazioni contemporaneamente, almeno fino alla successiva, inevitabile, ripulitura.





I limiti del vecchio Windows XP vengono a galla, quando in *Supreme Commander* la battaglia s'intensifica.

riguardo le caratteristiche tecniche dei vari modelli in commercio. Sai dirmi quale, tra gli smartphone disponibili, può eseguire i giochi migliori?

**Nicola**

Il ritmo con cui il mercato degli smartphone viene aggiornato potrebbe rendere questa mia risposta incompleta, ma nel momento in cui scrivo, la palma per le migliori capacità video spetta pari merito all'Apple 3GS e al Samsung Omnia HD. Basati entrambi sull'ultima architettura ARM Cortex A8 (capace di raggiungere i 600 MHz, di elaborare due istruzioni RISC per ciclo di clock e completa di un'unità SIMD dedicata al calcolo in virgola mobile), i due dispositivi raggiungono quelle che un tempo erano le velocità dei primi Pentium, al contrario dei prodotti basati sugli ARM11, quali il Nokia N97. Ma a distinguere i due prodotti dalla concorrenza è, soprattutto, l'utilizzo di un processore video PowerVR SGX in grado di gestire 28 milioni di poligoni al secondo, utilizzando un'evoluzione dell'architettura un tempo presente sulle schede Kyro per PC. Se sul piano hardware le ultime proposte di Samsung e Apple si assomigliano, non altrettanto si può dire del software: il negozio virtuale della "mela" include molti titoli tra cui spiccano, per qualità, il recente *Doom Resurrection* (sviluppato da id Software) e una versione di *Assassin's Creed* in grado di eclissare i migliori titoli per PSP. Se la tua intenzione è quella di sfruttare il telefono per giocare, il 3GS rappresenta quindi una scelta quasi obbligata, almeno fino a quando i vari produttori non decideranno di adottare l'architettura Tegra di NVIDIA, già ottimamente utilizzata negli Zune HD di Microsoft e graficamente superiore alle soluzioni PowerVR.

## ACCELERAZIONE SELETTIVA



Ho acquistato da pochi giorni un Asus Eee PC 1101HA che si comporta bene durante la navigazione, ma fatica molto a riprodurre i filmati flash. È colpa della CPU troppo lenta? Sostituendo Windows XP con una versione di Linux riuscirei almeno a vedere fluidamente i filmati di Youtube?

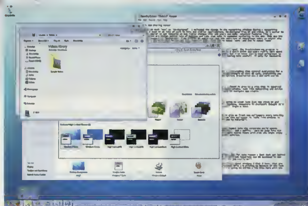
**Luigi**

L'Asus in tuo possesso è basato su un Atom Z520 a 1,33 GHz, abbinato al chipset US15W. Al suo interno, quest'ultimo include l'IGP GMA 500 che, contrariamente a quanto il nome potrebbe suggerire, offre prestazioni d'accelerazione video superiori a quelle del GMA 950 diffuso su molti altri netbook. Le due pixel pipeline e i 4 shader di quarta generazione del GMA 500, se ben sfruttati, potrebbero infatti coadiuvare l'Atom quel tanto da permettergli di riprodurre i filmati a 720p compressi negli standard VC-1 e H264. Purtroppo, però, tale accelerazione è supportata soltanto dai driver 4.0 per Vista e Windows 7, e non da quelli per XP. In attesa che il colosso delle CPU si occupi del tuo sistema operativo (operazione non facile, visto che per sfruttare appieno l'IGP sono necessarie le DirectX 10) ti consiglio di scaricare il toolkit per programmatori nascosto nel sito Intel, all'indirizzo **http://edc.intel.com/Software/Downloads**.


Il Media Player Classic rimane l'utility gratuita munita del miglior supporto all'accelerazione video.

## Solo per esperti Alla scoperta di 7

Impratichirsi con la versione "quasi definitiva" di Windows 7, in attesa del debutto ufficiale del nuovo sistema operativo, è un'operazione gradevole. La superbar, l'anteprima offerta dal motore di ricerca dei file, la semplicità di creazione di una rete fanno sembrare Vista piuttosto limitato, ma 7 nasconde nel suo desktop anche delle novità meno appariscenti. La prima si chiama Snap e non è altro che la capacità di suddividere lo schermo in finestre di pari grandezza senza dover agire minuziosamente sui loro angoli. Trascinando una finestra verso i bordi dello schermo, l'operazione di aggancio e ridimensionamento avviene infatti automaticamente, per la felicità di chi scrive le proprie ricerche con una pagina di Wikipedia sempre aperta. Tenendo premuto il tasto Shift e selezionando le icone della superbar è poi possibile aprire una nuova finestra delle applicazioni già avviate, senza dover accedere nuovamente al menu Start. Il piccolo rettangolo visibile alla destra della barra mostra, invece, tutti i gadget e le icone del desktop, rendendole accessibili anche senza liberare l'area di lavoro. Premendo, infine, il tasto Ctrl, mentre si seleziona un programma dalla barra con il mouse, si ottiene uno scorrimento tra le varie finestre aperte, evitando di perdere la vista tra le miniature dello storico Alt+Tab.



■ Il desktop di Windows 7 cela alcune funzionalità molto utili.

All'interno del grosso pacchetto troverai una cartella chiamata plugin, contenente un archivio compresso. Una volta estratti i file dall'archivio, potrai sfruttare le funzione **Aggiorna driver** di **Gestione periferiche** per rinnovare il software della scheda video, che inizierà perlomeno a eseguire fluidamente i filmati flash in bassa risoluzione. In aggiunta a ciò, se vuoi utilizzare il PC come riproduttore di filmati, ti consiglio di scaricare il gratuito Classic Media Player Home Cinema dal sito **http://mpc-hc.sourceforge.net** e di attivare le voci VMR9 rederless nel menu **Opzioni > Riproduzione > Output**. Assegnando al programma tutte le estensioni dei file video (per farlo, è necessario aprire il menu **Opzioni > Filtri Interni > Filtri Sorgente**) godrai di un'accelerazione parziale, ma pur sempre utile ad alleggerire il carico della minuscola CPU. L'installazione di Linux, invece, peggiorerebbe la situazione, dato che lo sviluppo di driver open source per il GMA 500 è solo agli albori, e si riflette anche nell'impossibilità di usufruire delle animazioni 3D sul desktop.

### SOLIDI MA LENTI

Riviste e siti Internet espongono, sempre più spesso, i vantaggi dei dischi SSD, ma il prezzo di queste unità è ancora molto alto. Sto assemblando un nuovo PC basato su Core i7 940, e vorrei sapere se è meglio puntare su due VelociRaptor come quelli indicati nella rubrica Sistema Giusto, o se è preferibile munirsi di un singolo SSD da 120 GB.

**Piero**



La ridotta capienza, rispetto agli hard disk del medesimo prezzo, non è l'unico difetto degli SSD odierni. I modelli più economici sfruttano, infatti, un controller JMicron noto agli appassionati per la sua capacità di creare sistemi "singhiozzanti" in cui la scrittura di file da 3-4 KB si riflette in pause comparabili allo spostamento di svariati MB. Firmware aggiornati e controller rinnovati trovano posto nei prodotti migliori, quali l'Intel X25-M e gli OCZ Summit e Vertex, ma non eliminano un limite insito nella tecnologia delle memorie flash: queste ultime immagazzinano i dati molto velocemente se sono vuote, ma rallentano drasticamente quando è necessario riscrivere un file già esistente, o utilizzare delle celle che prima contenevano dei dati apparentemente cancellati dal sistema operativo. In pratica, il modo in cui XP e Vista gestiscono la cancellazione dei file (ignorandone la presenza, invece di effettuare un'eliminazione effettiva) fa sì che le unità SSD diventino molto più lente con il passare del tempo, arrivando a offrire prestazioni in scrittura comparabili a quelle dei più lenti hard disk a 4200 RPM. Se a questo aggiungiamo l'inutile deframmentazione automatica di Vista, capace di ridurre la longevità delle memorie allo stato solido, otteniamo un panorama alquanto sconfortante, destinato a migliorare solo con l'arrivo di Windows 7, il primo sistema operativo di Microsoft corredato di alcune tecnologie dedicate agli SSD. Usare un SSD esclusivamente per i giochi, invece di dedicarlo al sistema operativo, offrirebbe qualche vantaggio in più, dato che i file verrebbero scritti solo durante l'installazione e letti molto velocemente in fase di caricamento dei livelli. Ma un dimezzamento dei tempi di avvio di *World of Worcraft* non giustifica la ridotta capienza e il costo elevato di queste unità, destinate a maturare solo a fine anno, o durante i primi mesi del 2010.







■ Le unità SSD rallentano con il passare del tempo, a causa di XP e Vista e di alcuni controller paradossalmente economici.

# SOS Rapido **Risposte brevi**

**D** Ho acquistato da pochi giorni *Street Fighter IV* tramite Steam, desideroso di poter finalmente utilizzare un picchiaduro sul mio PC. Superati i menu iniziali (posso regolarmente collegarmi a Games for Windows LIVE), mi ritrovo davanti a una schermata completamente nera e il suono prosegue per alcuni minuti, fino alla comparsa di un messaggio di errore. Possiedo una GeForce GTX 260 che, dai requisiti dichiarati, dovrebbe riuscire a supportare egregiamente i combattimenti.

**Cosimo**



Il vero karateka combatte anche in presenza di driver poco aggiornati, ma solo scegliendo le giuste impostazioni.

**R** Il temibile schermo nero da te descritto affligge molti utenti che si appoggiano ai ForceWare 185.86, ed è prodotto dall'attivazione del rendering parallelo nel menu delle opzioni. Tale funzione sfrutta le CPU dual core per ottenere un framerate più elevato, ed è utilizzabile correttamente installando i ForceWare 186, ma non è strettamente indispensabile. Il benchmark interno al gioco sottolinea, infatti, lo straordinario lavoro di ottimizzazione svolto da Konami, che si riflette in un framerate superiore ai 90 FPS alla risoluzione di 1920x1200, con filtri AntiAliasing e Anisotropico impostati su 8x, in presenza di GeForce GTX 260 o Radeon 4870. Riuscirai quindi a giocare senza rallentamento alcuno anche lasciando disattivata l'opzione in questione

**D** Da quando ho installato la patch 1.04 di *Spore*, non posso più giocare. All'avvio del programma appare, infatti, una finestra d'errore relativa all'eseguibile SporeApp.exe.

**Mariella**

**R** Per aggirare il problema, è necessario eliminare tutto il contenuto della cartella **Preferences**, raggiungibile in Windows Vista attraverso il percorso **C:\Users\nomeutente\AppData\Roaming\Spore\Preferences**. Se la cartella AppData non è visibile, sarà necessario entrare nel menu **Opzioni cartella e ricerca** e mettere il segno di spunta alla voce **Visualizza cartelle e file nascosti**. In Windows XP la stessa cartella è posizionata in **C:\Documents and Settings\(Username)\Application Data\SPORE\Preferences**. Il primo riavvio del gioco impiegherà qualche secondo nella rigenerazione dei file mancanti, ma giungerà finalmente alla schermata del menu.

**D** È normale che la mia GeForce GTX 275 raggiunga una temperatura di quasi 90° mentre gioco a *Race Driver: GRID*?

**Alessandro**

**R** Sfiorare i 90° durante l'esecuzione dei giochi è diventata una consuetudine per le schede video di fascia medio-alta, ma la geometria a 55 nm della GTX 275 consente alla sua GPU di rimanere al di sotto degli 85 gradi. La prima cosa da verificare è che nel tuo case sia presente la necessaria areazione, magari installando una ventola estrattiva che soffi verso l'esterno l'aria calda. Il secondo passo consiste nell'esaminare il corredo della scheda, in cui solitamente trova posto una piccola utility in grado di variare la velocità del dissipatore con l'aumentare del carico computazionale. Una velocità di rotazione inferiore al 90% durante l'esecuzione dei giochi giustificherebbe la temperatura da te rilevata, comunque sopportabile dalla scheda, che rischia di bloccarsi solo una volta raggiunti i 95°. In alternativa, se vuoi eliminare alla radice il problema, puoi sostituire il dissipatore standard con un costoso HR-03 GTX di Thermalright, in grado di abbassare la temperatura della GPU a 60°, una volta abbinato a una ventola da 120 mm.


Se *Spore* non parte dopo aver installato l'ultima patch, è colpa di alcuni file di configurazione "traditori".


Le GeForce GTX 275, come le altre schede della stessa serie, espellono l'aria calda verso l'esterno del case, ma non impediscono alla GPU di sfiorare i 90°.

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



### GIOCO DEL MESE
GMC assegna l ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"



### GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri



### UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



### IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

## La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico. .

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici

### ANALISI TECNICA
LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |

**La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper**

## Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



**MASSIMILIANO ROVATI** Specializzato in: correggere ogni singolo errore in GMC e prendersela a male se ... trova qualcosa. Gioco Preferito: *Empire Total War*

**ALBERTO FALCHI** Specializzato in: Esercitarsi nello stile libero mentre i prodi Raffaello e Vittorio gli preparano braccioli imbottiti di cemento. Gioco Preferito:

**MOSÈ VIERO** Specializzato in ... a menadito ... giochi ... pubblicati per PC soprattutto se indie. Gioco Preferito: *Ob...*

**DARIO RONZONI** Specializzato in: Scovare bizzarre declinazioni della new economy, mentre esplora con nostalgia i mondi virtuali. Gioco Preferito: *Moması ... ommando*

**RAFFAELLO RUSCONI** Specializzato in: Preparare l'atletico Falchi per prossimi mondiali in vasca di cemento, mentre la chiusura incombe. Gioco Preferito: *FM 2009 ...*

**YURI ABIETTI** Specializzato in: ... pesanti elmi metallici e danzare come un ... sul palco, perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino. Gioco Preferito: *NeverM... Nights*

**ELISA LEANZA** Specializzata in: ... per un tour ... dimenticando creme protettive ma ... Gioco Preferito: *Tales ...*



www.gamesvillage.it

# Angelo guarda il futuro

Il videogioco migliore, ancora da scrivere, ancora da pubblicare, in un altro anno, fra tre secoli…

**IL periodo estivo è segnato da ritmi più riflessivi, anche nell'instancabile settore dei videogiochi. Ci si prepara alla vera stagione calda, quella che gravita attorno al Natale e mesi limitrofi.**

C'è il tempo per tirare un po' il fiato (anche se vi attende una scorpacciata di ben 17 recensioni) e per dedicarsi a qualche considerazione. Salutiamo il ritorno di *Monkey Island* (classe 1990) in ben due versioni: *The Secret of Monkey Island Special Edition*, remake del primo storico capitolo, e *Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal*, episodio iniziale del nuovo corso inaugurato da TellTale Games. Entrambe queste avventure si dimostrano attente e rispettose nei confronti di un classico, tanto che le uniche note stonate sembrano essere proprio quelle piccole licenze inevitabili quando ci si accosta a un'opera di "riesumazione" di tal genere. Nulla che comprometta il valore di due ottimi giochi, in ogni caso.

Con il suo braccio bionico, piomba sui nostri monitor anche *Bionic Commando*, direttamente dal 1987. Qui l'operazione nostalgia è riuscita a metà, complici un'Intelligenza Artificiale claudicante e il sistema di salvataggio non ben bilanciato. Lasciando perdere *Leisure Suit Larry: Box Office Bust* (espediente per camuffare un gioco d'azione dimenticabile) e le sirene delle varie serie più o meno conosciute, sembra di essere a bordo di una macchina del tempo incantata.

Il passato, quando la memoria ha avuto il tempo di ridipingerlo con tonalità dorate, esercita un fascino cui è difficile resistere, soprattutto nei momenti in cui le certezze scricchiolano e non si sa più da che parte guardare mentre la gente (il pubblico, ma anche chi investe il denaro per produrre un nuovo videogioco) chiede a gran voce di estrarre un coniglio dal cilindro. Non dimentichiamo che a contare, nel magico mondo dell'intrattenimento, sono gli applausi.

È una tendenza che si riscontra anche nel cinema, nella musica, nella letteratura... un po' ovunque, insomma. Spesso i risultati sono imbarazzanti (viene in mente il film "Ultimatum alla Terra", ma gli esempi si sprecano), in altri casi, nonostante tutti si sia pienamente coscienti del "giochino", vengono accolti da grandi battimani e commozione. D'altronde, un motivo ci sarà se la pista delle discoteche si riempie nel momento del revival, o se con gli amici si finisce sempre a cantare le canzoni di Lucio Battisti.

Intendiamoci, come *The Secret of Monkey Island Special Edition* e *Tales of Monkey Island*, anche tanti altri videogiochi "ispirati" alla favoleggiata età d'oro, qualunque essa sia, meritano di essere elogiati. E poi le buone idee, in ogni campo, sono talmente poche, che si ci si mette anche a fare gli schizzinosi, non si va più a casa. Ma se è vero che le cose da dire sono sempre quelle, ogni generazione ha il dovere (oltre che il diritto) di raccontarle con parole e sensibilità proprie. Non è furbo procedere in una direzione con gli occhi puntati sullo specchietto retrovisore.

**Massimiliano Rovati**
massimilianorovati@sprea.it

## LE PROVE DI QUESTO MESE

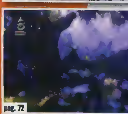


## BUDGET




pag. 64


pag. 68


pag. 72



pag. 74



pag. 76


**VINCENZO BERETTA**
**Specializzato in:** Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
**Gioco Preferito:** *Mount&Blade* ive


**LUCA PATRIAN**
**Specializzato in** Trasformare migliaia di lettere in un capolavoro che sprizza adrenalina e velocità da ogni poro
**Gioco Preferito:** *GRID*


**ALESSANDRO GALLI**
**Specializzato in:** Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, e anche una soluzione legale e moralmente accettabile
**Gioco Preferito:** *SimCity*


**FRANCESCO MOZZANICA**
**Specializzato in:** Riuscire a preparare otto recensioni per gli giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
**Gioco Preferito:** *SpellForce 2*


**CLAUDIO CHIANESE**
**Specializzato in:** Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
**Gioco Preferito:** *Space Empires V*


**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
**Gioco Preferito:** *Double Agent*


**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni
**Gioco Preferito:** *Wallace and Gromit*



Questi grossi contenitori ci offriranno armi speciali in varie sezioni del gioco.



La realizzazione dell'acqua è davvero pregevole.

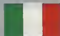
**GENERE:** AZIONE IN TERZA PERSONA

# BIONIC COMMANDO

## A volte, non è sufficiente rispolverare un passato memorabile per creare un gioco memorabile.

**IN ITALIANO**

***Bionic Commando* arriva nei negozi con manuale, sottotitoli e menu in italiano. Non è previsto, invece, il doppiaggio dei dialoghi.**



**Ci sono nomi che riportano irrimediabilmente indietro nel tempo e fanno riaffiorare ricordi ormai sopiti. Per i giocatori più attempati, *Bionic Commando* ha il sapore di una vecchia conoscenza che ritorna, dopo un'assenza di oltre vent'anni.**

Era il 1987 quando Capcom mandava in sala giochi un inusuale gioco di azione/piattaforme fantascientifico, destinato a esplodere soprattutto nella sua conversione per NES, pubblicata l'anno successivo. *Bionic Commando* narrava le vicende di Nathan Spencer, un supersoldato dotato di un braccio bionico, impegnato a combattere un regime simil-nazista nell'anno 198X. Grazie al suo braccio, Spencer poteva aggrapparsi ai cornicioni, superare ostacoli altrimenti insormontabili e afferrare nemici o speciali oggetti sparsi per i livelli. L'originale stile di gioco, abbinato a un grado di difficoltà decisamente sopra la media, fece del titolo nipponico un vero e proprio cult tra gli appassionati di fine Anni '80. In piena fase revival, Capcom rispolvera il suo capolavoro e lo affida agli svedesi GRIN per trasformarlo in un gioco d'azione 3D in terza persona al passo coi tempi. Operazione rischiosa, ma dal forte effetto nostalgia. Missione compiuta? Solo parzialmente...

Lascia del resto abbastanza perplessi la decisione di Capcom di affidare un progetto così impegnativo a una software house che, nel recente passato, ha inanellato una serie di capitomboli non indifferente (il mediocre *Wanted: Weapons of Fate* e il pessimo *Terminator Salvation*). Diciamolo subito: *Bionic Commando* non è affatto un gioco disastroso, ma risente di una serie di debolezze che ci impediscono di accostarlo al suo antico capostipite. L'azione si svolge dieci anni dopo gli eventi del titolo originale: Spencer è stato tradito dal suo governo e solo l'aiuto dell'amico Super Joe (protagonista di *Bionic Commando* e vecchia conoscenza della prima versione del gioco) lo salverà da morte certa. Tra esplosioni nucleari e terroristi pronti a tutto, il buon Nathan dovrà saltellare tra le rovine di Ascension City per venire a capo di una storia nebulosa (e un po' banale).

> **"Ha il sapore di una vecchia conoscenza che ritorna"**

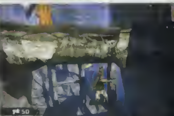
Una rilettura in chiave moderna del classico Anni '80 non può non partire dalla rivisitazione del braccio bionico, centro nodale di tutta l'azione. Anche nel nuovo *Bionic Commando*, il nostro braccio ci tornerà utile in tutti i momenti topici. Da questo punto di vista, GRIN ha compiuto un discreto lavoro, non limitandosi a conferire all'arto meccanico il semplice ruolo di "appendino" speciale. Fin dal tutorial, chiaro e per nulla invasivo, il gioco mette ben in mostra la versatilità dell'impianto bionico, utile per spostare e scagliare oggetti, hackerare dispositivi elettronici, afferrare e uccidere nemici, nonché interagire in vari modi con l'ambiente, peraltro discretamente deformabile.

A tal proposito, le reazioni fisiche proposte da *Bionic Commando* sono realistiche e credibili: basterà accanirsi su un'automobile, colpirla o lanciarla a

### PICCOLO SPAZIO, PUBBLICITÀ

La presenza di pubblicità all'interno dei videogiochi è sempre più massiccia, e *Bionic Commando* rientra pienamente tra i titoli rimpinzati di "consigli per gli acquisti". Certo, fa un po' strano osservare richiami a note bevande o produttori di chip video nel bel mezzo di uno scenario post-nucleare, ma tant'è. Non resta che farci l'abitudine...











## ANALISI TECNICA

**LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Per una volta, i requisiti minimi indicati sulla confezione corrispondono alla realtà e anche limitandovi a quelli, potrete giocare alla grande, scendendo a pochi compromessi. Vero anche che quelli di *Bionic Commando* sono molto spinti: un dual core e 2 GB di RAM, oltre a una scheda video con 512 MB di RAM, non si trovano in tutti i case. In ogni caso, la qualità grafica giustifica la necessità di un processore a più core.
I possessori di PC molto potenti potranno, infine, togliersi lo sfizio di spingere il gioco a risoluzioni incredibili, senza rinunciare all'AntiAliasing.

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT / Radeon 4850 | Radeon 4870 / GeForce GTX 260 | Radeon 4870 X2 / GeForce 285 | SLI / CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |



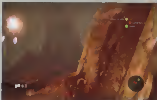
Una lunga sezione sotterranea ricorda certe atmosfere alla *Tomb Raider*.



La varietà dei nemici standard lascia alquanto a desiderare.

## BARRE? NO, GRAZIE!

GRIN riconferma la scelta, ormai comune a molti sviluppatori, di eliminare del tutto la barra della salute del protagonista e qualsiasi tipo di medikit. Semplicemente, dopo un certo numero di colpi subiti, osserveremo il monitor farsi rossastro e udiremo un battito cardiaco sempre più accelerato. Meglio nascondersi dietro un riparo di fortuna, in attesa che la nostra condizione fisica torni normale, pena l'inevitabile Game Over.





Novello Tarzan tra le mine: una delle attività preferite del nostro protagonista.

qualche metro di distanza, per apprezzare la fluidità dei movimenti e la sensazione di pesantezza trasmessa dal mezzo. E lo stesso vale per tutti gli altri oggetti che incontreremo, dai cartelli stradali ai vagoni della monorotaia.

Se, in origine, il gioco era stato concepito come un grande ambiente liberamente percorribile (simile ai vari *GTA*), durante lo sviluppo i ragazzi di GRIN hanno preferito puntare su qualcosa di più standard, realizzando un mondo sufficientemente vasto ma, sotto sotto, rigidamente "guidato". Prova ne sono gli obiettivi, costantemente indicati sul nostro radar, e le barriere invisibili, qui rappresentate da aree ad alta radioattività che ci impediranno qualsiasi diversivo. Peccato, perché le acrobazie concesse dal braccio bionico avrebbero trovato, in un ambiente realmente aperto, il proprio ideale campo d'applicazione. Invece, fin dai primi livelli, la vera natura a corridoi di *Bionic Commando* si paleserà in tutta la sua ferrea unidirezionalità.

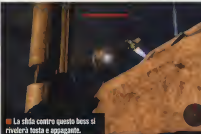
Strano a dirsi per un gioco che, potenzialmente, avrebbe dalla sua una gran dose di divertimento (e le acrobazie sugli edifici, a tratti, divertono davvero), ma *Bionic Commando* appare nel complesso

## BIONICI IN COMPAGNIA

*Bionic Commando* propone un supporto multiplayer, sia LAN, sia Internet, strutturato secondo i canoni classici degli sparatutto online. GRIN ha messo a disposizione dei fan dodici mappe per il Deathmatch in singolo e a squadre, oltre a quattro mappe per il Cattura la Bandiera. A conti fatti, il multigiocatore sembra solo un tentativo forzato e poco ispirato per aumentare la longevità di un gioco da affrontare eminentemente in solitario.



Gli scontri a fuoco non brillano per spessore.


La sfida contro questo boss si rivelerà tosta e appagante.





### UN PAD PER VOLARE

**L'origine console di *Bionic Commando* è a dir poco evidente. Per non imprecare più del dovuto, è consigliabile affrontare il titolo Capcom armati di un pad. Il solito Controller Xbox 360 per Windows è ottimamente supportato e già presente di base nelle impostazioni dei comandi.**

## VOCE D'AUTORE



La voce del protagonista di *Bionic Commando* è nientepopodimeno che quella di Mike Patton, storico frontman dei Faith No More, band hard rock attiva dal 1981 al 1998 e recentemente riformatasi. Mike non è nuovo a esperimenti in campo videoludico: ha infatti prestato la sua voce a diversi giochi, da *The Darkness* a *Left 4 Dead*.

piuttosto noioso e, a volte, frustrante. Si è già scritto dell'eccessiva rigidità della struttura, ulteriormente "arricchita" da un sistema di combattimento altalenante: se gli scontri con boss e miniboss risultano il più delle volte appaganti e complessi, le sparatorie contro le unità "regolari" scorrono via con una certa piattezza. Colpa dell'Intelligenza Artificiale, soggetta a frequenti vuoti di memoria (basterà tornare indietro di qualche metro per seminare gli avversari), e dello scarsissimo numero di armi a disposizione, mal concepite e caratterizzate da un sistema di puntamento che più approssimativo non si può. Lo stesso dicasi per i potenziamenti disponibili di tanto in tanto lungo il nostro cammino, solo sporadicamente determinanti.

Sulle pagine di GMC abbiamo spesso deprecato il proliferare dei checkpoint nei giochi per PC, lascito poco gradito di produzioni eminentemente console. Ebbene, *Bionic Commando*, forse per recuperare artificiosamente la difficoltà del titolo originale, utilizza un sistema a checkpoint clamorosamente sbilanciato. Capiterà, così, di incontrare livelli pieni di punti di salvataggio, accanto ad altre sezioni, spesso lunghe decine di minuti, del tutto sguarnite. Il risultato è chiaro: in caso di morte (e le cadute saranno frequentissime), saremo costretti a rigiocare interi livelli, col timore di scivolare nuovamente e di rovinare quanto di buono fatto fino a quel momento. Certo, dopo un po' ci si abitua alla tecnica e, complice la già citata ottima fisica del gioco, le azioni più spericolate risulteranno più abbordabili e intuitive, ma permarrà la sensazione di avere a che fare con una struttura mal concepita e con un livello di difficoltà troppo altalenante.

> **"Utilizza un sistema a checkpoint clamorosamente sbilanciato"**

A tratti, però, *Bionic Commando* centra decisamente il bersaglio. Al divertimento che alcune sezioni riescono a trasmettere, va aggiunta una grafica ben realizzata, snella e ricca di colori, perfetta nel ricreare un apocalittico mondo post-atomico. Ottimo anche il sonoro, esagerato quanto basta per richiamare le atmosfere tipiche degli action movie di hollywoodiana memoria. Aspetti, questi, che non fanno che aumentare i rimpianti attorno a un titolo che avrebbe dovuto fare il botto e che si limita, invece, a svolgere un poco più che discreto compitino.

GRIN si riconferma nel poco invidiabile ruolo di software house talentuosa (lo testimonia *Ghost Recon Advanced Warfare*), ma incapace di piazzare il colpo del KO. Se non altro, rispetto agli ultimi due lavori svolti, il team svedese si è un po' risollevato, ma un marchio come *Bionic Commando* meritava un trattamento diverso, più rispettoso di un passato così nobile. I giocatori più giovani, poi, immuni al fascino del rétro, si ritroveranno per le mani un prodotto carino e nulla più. E forse si chiederanno il motivo di tutta questa fama.

**Dario Ronzoni**



### IN ALTERNATIVA...

***Prototype,*** Lug 09, 8½
Un gioco d'azione coi fiocchi: grande ritmo e combattimenti sempre azzeccati. Un vero spasso.

***Grand Theft Auto IV,*** Nat 08, 9
Un mondo realmente aperto per il più atteso e controverso capitolo della saga di Rockstar.

**Info** ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **GRIN** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.bioniccommando.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU Dual Core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Quad Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Appaganti scontri con i boss
- Grafica ben realizzata
- Fisica realistica

- Checkpoint disposti a caso
- I.A. poco reattiva
- Difficoltà mal calibrata

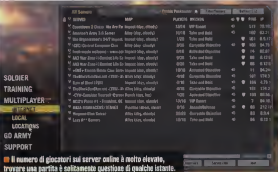
**Il ritorno di *Bionic Commando* non porta con sé un esemplare degno del suo storico predecessore. Il titolo confezionato da GRIN è più che discreto, ma poco ispirato e a tratti frustrante. Nulla che lo faccia svettare nell'affollato panorama dei giochi d'azione in terza persona.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 |



www.gamesradar.it



Il numero di giocatori sui server online è molto elevato, trovare una partita è solitamente questione di qualche istante.

Per vincere bisognerà giocare di squadra, collaborando con i propri commilitoni per il raggiungimento di un obiettivo comune.

**GENERE:** FPS ONLINE

# AMERICA'S ARMY 3

## Lo Zio Sam torna a farsi pubblicità attraverso il suo FPS.

**NATO da un progetto dell'Esercito USA per favorire il reclutamento, *America's Army* ha riscosso un notevole successo presso i fan degli FPS online.**

L'intento pubblicitario è esplicito e la formula scelta potrà non essere interamente condivisibile, resta il fatto che l'ultimo nato di questa serie è un ottimo gioco, da provare anche perché non dovrete sborsare un centesimo. *America's Army 3*, infatti, è gratuito e scaricabile passando dal sito ufficiale **www. americasarmy.com** o direttamente da Steam, a patto naturalmente di possedere un account.

Rispetto al suo predecessore, la struttura di *America's Army 3* non è stata modificata in modo sostanziale, pur se sono state aggiunte alcune novità. Anche nella nuova incarnazione potrete decidere se cimentarvi con le sfide online o se affrontare il duro allenamento iniziale, che rappresenta anche l'unica modalità di gioco in single player (della durata di circa cinque ore). Quest'ultima si compone di numerose prove che, se portate a termine, sbloccheranno armi da impiegare nelle partite in multiplayer. Per divertirsi online, però, non sarà necessario affrontarle, anche se ciò vi aiuterà a familiarizzare con i comandi.

Si inizia con la classica corsa a ostacoli che, oltre a mettere in luce l'ottimo motore del gioco (l'Unreal Engine 3) e i miglioramenti grafici che caratterizzano *AA 3*, evidenzia la notevole varietà di "mosse" disponibili. Ci si potrà accucciare, scavalcare muretti, arrampicarsi su scale, strisciare sotto il filo spinato e, premendo il tasto "C" mentre si corre, scivolare in avanti in perfetto stile baseball, alla ricerca di una copertura.

Se il sistema che regola i movimenti dell'alter ego digitale sembra ben studiato, si rimane a bocca aperta quando si iniziano a maneggiare le armi. Quelle a disposizione spaziano dalle granate fumogene alle mitragliatrici e ognuna è caratterizzata per quanto riguarda volume e velocità di fuoco, tempi di ricarica e possibilità d'inceppamento. Perfino il rinculo sarà differente secondo l'arma imbracciata.

L'attenzione per il realismo non si limita alla riproduzione fedele delle armi e delle uniformi in dotazione alle forze armate statunitensi. Sul campo di battaglia conta poco l'eroismo del singolo e, anzi, viene premiato il gioco di squadra. Bisognerà coprire i compagni mentre si muovono, sfruttare i ripari e cercare le migliori postazioni di tiro. La tattica è dunque fondamentale, questo anche in considerazione del fatto che la squadra avversaria sarà dotata del vostro medesimo equipaggiamento, quindi non potrete contare su alcun tipo di vantaggio.

> **"Un gioco realistico e impegnativo"**

Per vincere occorre pianificare attentamente la strategia d'attacco. Quest'ultima viene decisa prima dell'inizio della battaglia dal leader del team che, grazie a una comoda mappa, può indicare ai suoi uomini le posizioni da occupare e gli obiettivi su cui concentrarsi.

Il tutto è reso ancora più interessante dalla possibilità di confrontarsi con altri 23 soldati in carne e ossa divisi in due squadre, ognuna composta da tre team. La partita comprende sei round in cui le due fazioni si alternano nel compito di attaccare e difendere.

Le modalità di gioco proposte sono in tutto cinque: Take and Hold, Extraction, VIP, Assault e Demolition. Peccato che, a una tale varietà, non si associ un'analoga abbondanza di mappe. In *America's Army 3*, infatti, ce

### NIENTE ITALIANO

***America's Army 3* non è tradotto nella nostre lingue. Il manuale (scaricabile all'indirizzo www. americasarmy.com/ support/manual. php) è in inglese, come peraltro tutti i dialoghi e i testi a schermo, e non ci sono sottotitoli in italiano. Se non masticate la lingua d'Albione, però, non preoccupatevi, il gioco è intuitivo e basterà poco per capire come muoversi sul campo di battaglia.**

### AL BANDO LA NOIA

**Le modalità di gioco di *America's Army 3* sono cinque: Take and Hold, in cui bisognerà conquistare e difendere una certa aree delle meppa; Extraction, il cui obiettivo è mettere al sicuro un oggetto importante; VIP, in cui dovrete assicurarvi che un membro del team arrivi sano e salvo in un'area; Assault, una sorta di caccia al tesoro in cui le squadra che attacca deve trovare e utilizzare un macchinario; e infine Demolition, che ha come obiettivo quello di distruggere un elemento presente nella meppa.**

### CHI MAL COMINCIA...

Al debutto di *America's Army 3*, il 17 giugno del 2009, non solo il gioco era zeppo di bug, ma anche il servizio online risultava inaffidabile. La situazione era così grave, che le notizie sul licenziamento degli sviluppatori avevano fatto il giro del mondo già il giorno successivo. Fortunatamente, ora la situazione è migliorata grazie all'uscita di una patch ufficiale che viene installata automaticamente da Steam. Non tutto, però, è stato risolto. Ci sono ancora alcuni bug fastidiosi. Per esempio, alcune volte potrebbe capitare che i risultati dell'addestramento non vengano registrati nella vostra scheda personale.




L'addestramento comprende una lunga serie di prove, una più difficile dell'altra.


Se verrete colpiti, la visuale si tingerà di grigio e il vostro alter ego digitale cadrà a terra. L'unica speranza è che un commilitone vi curi.

## LE NOVITÀ

Anche se la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata rispetto a quella del suo predecessore, *America's Army 3* contiene una serie di novità. Innanzitutto, è stato migliorato il comparto tecnico. Il motore di gioco è l'ottimo Unreal Engine 3 e la grafica, seppur lontana dai fasti di un *Call f Duty 4*, si difende egregiamente, proponendo scenari realistici e dettagliati. Rispetto al passato, è consentito curare i commilitoni feriti, ma non si possono più guidare le mastodontiche Hummer, così come non sono disponibili mezzi di trasporto alternativi per spostarsi da una parte all'altra della mappa (*Operation Flashpoint* e la serie *ArmA*, invece, prevedono tale possibilità).


Se siete fortunati, quando sarete a terra feriti, un vostro commilitone verrà a curarvi. Non recupererete, però, tutta l'energia vitale.



ne sono solo cinque, ma sono molto ampie e dettagliate, e propongono problematiche stimolanti. Per esempio, Impact è un'area metropolitana che, oltre a presentare un paio di ampie strade attorniate da edifici da cui sparare, comprende una zona centrale fatta di piccole case comunicanti tra loro, in cui si potrà ingaggiare il nemico in combattimenti a corta distanza.

Si tratta comunque di un gioco dannatamente difficile e basterà un colpo (s)fortunato per mandarvi all'altro mondo. In *America's Army 3*, però, si ha modo di soccorrere i commilitoni feriti. Non che si tratti di una vera e propria novità: anche nello scorso capitolo era presente uno specifico addestramento che insegnava al giocatore come prendersi cura di un soldato moribondo, ma tale possibilità non era disponibile durante le battaglie in multiplayer, come invece accade in questo episodio. Una volta avvicinati al compagno a terra dovrete decidere quale delle quattro medicazioni disponibili effettuare, in base ai sintomi presentati. Non funzionano come i medikit, intendiamoci, ma rimettere in piedi un compagno, per quanto malconcio e lento, potrebbe fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

Il risultato è un gioco realistico e impegnativo che vi terrà incollati allo schermo per ore, nel tentativo di vincere più battaglie possibile, sbloccando così i numerosi Achievement che vengono memorizzati direttamente da Steam. A rendere *America's Army 3* ancora più avvincente ci pensa l'ottimo comparto audio, che vi farà sentire proprio nel bel mezzo dell'azione. Il rumore dei colpi varia secondo la distanza e la direzione del vostro movimento e ciò concorre ad aumentare ulteriormente il coinvolgimento del giocatore. Peccato solo per la presenza di qualche bug che può determinare crash inaspettati o errori nel salvataggio dei propri progressi.

Francesco Mozzanica

### GRATIS!

Oltre a essere un titolo divertente e profondo, *America's Army 3* viene distribuito gratuitamente. Potrete scaricarlo passando dal sito ufficiale (www.americasarmy.com) o direttamente da Steam. A nostro avviso, il modo più semplice consiste nell'andare su Steam (http://store.steampowered.com) e creare un profilo utente (sempre che non ne possediate già uno valido). A questo punto, nella sezione chiamata Negozio, utilizzate le funzionalità di ricerca per trovare *America's Army 3*, fate clic su Installa gioco e seguite le istruzioni a schermo. Al primo avvio, *AA 3* vi chiederà di inserire il vostro account America's Army. Nel caso ne foste sprovvisti, potrete crearne uno presso il sito www.americasarmy.com o direttamente dalla schermata iniziale del gioco.

### OCCHI APERTI

L'interfaccia consente al giocatore di tenere sott'occhio tutte le informazioni utili. Oltre alle classiche icone che mostrano lo stato di salute del vostro alter ego digitale, l'arma imbracciata e la postura, sarà possibile richiamare un menu a scomparsa che serve per coordinarsi con gli altri componenti del team. Per farlo, basterà premere il tasto "F" e spostarsi con il puntatore del mouse.

### IN ALTERNATIVA...

**Call of Duty 4 Modern Warfare**, Dic 07, 9
Un eccezionale sparatutto in prima persona, che vi farà sentire proprio nel bel mezzo dell'azione. Da provare se amate gli FPS.

**ArmA II**, Ago 09, 7½
Uno sparatutto tattico di stampo realistico ambientato ai giorni nostri, pur se in un immaginario paese dell'Est. Il territorio da esplorare è molto vasto e si possono guidare un gran numero di mezzi diversi.

Info ■ Casa **U.S. Army** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.americasarmy.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, DVD-ROM 4x, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **Internet o LAN**

- Ottimo sonoro
- Molto realistico
- Profondo

- Poche mappe
- Difficile
- Ancora qualche bug

**America's Army 3 vi terrà incollati allo schermo per ore. Il realismo è ai massimi livelli e per vincere bisognerà giocare di squadra, coordinando le proprie mosse con quelle dei commilitoni. Non ultimo, è gratis.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MODALITÀ DI GIOCO | MAPPE |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 7 | 8 | 8 |


Tutte le classi possono curarsi, ma solo il Soldier è dotato sia di cerotti, sia di miracolosi medikit.



Oltre a eliminare gli avversari, è importante conquistare gli avamposti per accumulare punti ed esperienza.

GENERE: FPS ONLINE

# BATTLEFIELD HEROES

*Battlefield* abbandona l'approccio cinematografico e diventa un cartoon.


I personaggi sono divertenti, e i giocatori si sbizzarriscono per renderli più ridicoli di quanto sembrino.

**"LA guerra non è mai stata così divertente", recitava anni fa la pubblicità di *Cannon Fodder*, un gioiello di giocabilità della allora famosa Sensible Software.**

Per il seguito, la frase scelta era ancora più azzeccata: "Solo un'altra volta la guerra è stata così divertente". Nel caso di *Battlefield Heroes*, potremmo adattare l'affermazione in: "La guerra torna a essere divertente".

Tutti i migliori titoli a sfondo bellico degli ultimi tempi, come i vari *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Brothers in Arms* o la stessa apprezzata serie di *Battlefield*, hanno puntato sulla serietà, dimostrandosi più simili a simulazioni che a spensierati videogiochi. in queste saghe si percepiscono la brutalità e l'orrore di un conflitto. *Battlefield Heroes*, al contrario, intende porre l'accento sull'aspetto più ludico e scanzonato del videogioco, partendo dalla grafica, semplice e colorata, passando per i personaggi (caricature dello stereotipo di combattente alleato o tedesco nella Seconda Guerra Mondiale) e finendo con le musiche e gli effetti sonori, ben poco realistici, ma non per questo meno efficaci ai fini della giocabilità.

Chiariamo subito che *Battlefield Heroes* non ha alcuna modalità offline o single player: va giocato necessariamente stando collegati ai server, tra l'altro sfruttando un ottimo sistema di ricerca della partite online. il bello è che, per divertirsi, non bisogna cacciare un soldo. Si punta il browser all'indirizzo **www.battlefieldheroes.com**, dopo la registrazione (necessaria e gratuita) si scarica il client e si clicca su Play Now per dilettarsi nelle arene. Prima di giocare, naturalmente, sarà opportuno creare il proprio eroe, selezionandone la nazionalità (National Army o Royal Army), l'aspetto e la specializzazione (ce ne sono tre disponibili). A questo punto, ci si può lanciare nei primi scontri.

In pochi secondi, il programma analizzerà il vostro grado, la vostra specializzazione e il vostro livello, in modo da indirizzarvi nel server più adatto. Per più adatto si intende quello con il ping più basso e con i giocatori al vostro livello. Un approccio simile a quello di *iRacing*, che a nostro avviso si rivela ideale: così facendo, non si mescolano partecipanti esperti e alle prime armi sugli stessi server, garantendo a tutti il massimo del divertimento. Passando all'azione vera e propria,

> "La guerra torna a essere divertente"

*Heroes* sembra quasi un riassunto dei più seriosi *Battlefield*: ogni personaggio ha a disposizione due tipi di arma e altrettante abilità (dipendenti dalla classe selezionata), ma ha anche modo di pilotare i veicoli sparsi per l'area di gioco, come jeep, carri armati e aerei. Anche chi non ha mai giocato a uno sparatutto imparerà al volo, non essendo necessaria la strategia di un *CounterStrike* né i riflessi tipici dei fan di *Quake*. Non che *Heroes* sia banale: il grande merito dei programmatori è stato quello di creare un titolo immediato e divertente, pur con delle regole semplicissime, rispettando insomma l'approccio minimalista del mai dimenticato *Cannon Fodder* o, facendo esempi recenti, delle produzioni di Introversion, come *Darwinia*.
Man mano che si gioca, poi, si iniziano

### IN INGLESE

*Battlefield Heroes* è un gioco solamente online, per di più gratuito, quindi non si può pretendere una traduzione in tutte le lingue.
In parole povere, se sapete l'inglese non avrete problemi. Se non lo conoscete, non disperatevi: basterà un minimo di intuito per crearsi l'eroe e giocare.

### PER CHI AMA SPENDERE

Sebbene *Battlefield Heroes* sia gratuito, chi vuole può decidere di investirci del denaro. Non mandandolo in busta ai programmatori, bensì sfruttando il negozio interno per acquistare (a pochi euro) nuovi ed esclusivi vestiti (che non avranno alcun peso sulla giocabilità, ma soddisferanno il vostro ego) o per far salire più rapidamente di livello i personaggi. Il bilanciamento non viene dunque toccato, e non si noteranno scompensi fra chi potrà e vorrà spendere dei soldi, e coloro che preferiranno conservare i sudati risparmi. 700 battlefunds (abbastanza per rifarsi il guardaroba) costano 5 euro (+tasse). Il pagamento può avvenire tramite carta di credito o PayPal.

### SPECIALITÀ BELLICHE

*Battlefield Heroes* permette a ogni giocatore di creare più personaggi nel proprio account. Ciò consente di partecipare alle sfide con entrambe le fazioni, ma soprattutto di collaudare le varie classi di soldato, che differiscono non poco l'una dall'altra quanto ad armi e strategie di base. Il **Commando** ha a disposizione un coltello per gli incontri ravvicinati e un fucile di precisione per eliminare il nemico dalla lunga distanza, e può contare su una sorta di incantesimo per risultare invisibile per alcuni istanti. Il **Soldier**, invece, dovrà affidarsi al fedele mitra, al potente ma lento fucile (non di precisione) e a una dose di kit medici per curarsi. Abbiamo infine il **Gunner**, che si farà strada con la potenza bruta del lanciarazzi, ma non risulta particolarmente abile in difesa.







Il motore grafico è particolarmente snello, e *BH* girerà benissimo anche su PC di fascia bassa.

## PATENTI PER TUTTI

Nonostante le differenze fra le classi, tutti possono pilotare qualsiasi veicolo. I mezzi sono utili per spostarsi velocemente da un lato all'altro della mappa, ma in certi casi sono anche degli ottimi strumenti d'offesa, in particolare i carri armati. Divertente la possibilità di salire in più persone a bordo di un mezzo: nel caso del tank, uno occupa il posto di guida e l'altro spara dalla torretta; sull'aereo, invece, il pilota aziona i cannoncini e i due alleati stanno sulle ali, sfruttando le loro armi. Se poi il velivolo verrà danneggiato, non preoccupatevi: una pressione della barra spaziatrice e si aprirà il paracadute.





I carri armati sono uno dei modi più sicuri per muoversi nell'arena, ma basta della dinamite per farli saltare i aria.

ad apprezzare le chicche: il livello del proprio personaggio cresce (è comunque possibile crearne più di uno, per dilettarsi con le varie specializzazioni) e ce la si deve vedere con avversari decisamente più capaci. In più, i punti guadagnati possono essere spesi all'interno del "negozio" del gioco, per esempio per acquistare vestiti, armi e munizioni particolari.

Una sorta di GdR, insomma, seppur incredibilmente semplificato. Ma funziona, e molto bene per giunta. Inizialmente ci si concentrerà solo sul vincere, uccidendo gli avversari e conquistando le bandiere, ma lentamente si scopriranno le finezze dello schema di gioco, per esempio che è possibile attivare delle missioni per far salire ulteriormente l'esperienza del personaggio. Le missioni non sono altro che una sorta di obiettivi particolari: eliminare cinque carri armati, per esempio, ma anche far fuori dieci avversari con l'aereo da guerra, o semplicemente prendere possesso di un tot di bandiere.

Chi non ha mai provato uno sparatutto online, troverà in *BF Heroes* il modo migliore per avvicinarsi a questo affascinante mondo, mentre i più navigati non si tireranno indietro dal fare qualche divertente partitina. Gli elementi da gioco di ruolo, inoltre, terranno viva l'attenzione abbastanza a lungo, supplendo in parte alle poche mappe a disposizione. Fortunatamente, la qualità, al contrario della quantità, è elevata, e il progetto è in continua espansione, dunque in futuro ci si potranno aspettare molte novità.

*Battlefield Heroes* non sarà il miglior sparatutto in circolazione, ma è una piacevole variazione sul tema: lo stile scanzonato e l'eccellente sistema di organizzazione dei match lo rendono molto intrigante. Di contro, le poche mappe e la scarsità di armi sono il suo tallone di Achille. Niente di grave, però, soprattutto considerando che è gratis.

**Alberto Falchi** 

**IN ALTERNATIVA...**

***Team Fortress 2***, Nov 07, 9
Uno sparatutto in stile cartoon apparentemente semplice, ma in realtà decisamente complesso dal punto di vista tattico.

***Battlefield 2***, Apr 05, 9
Per chi, ai giochi divertenti e scanzonati, preferisce quelli complessi e realistici.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.battlefieldheroes.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, Internet a Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Ottima ricerca della partite online
- Gratuito
- Motore grafico snello

- Poche mappe
- Poche classi
- Un po' ripetitivo

***Battlefield Heroes*** **è scanzonato e non banale. Il sistema di livellamento aggiunge pepe alla sfida e impedisce di trovarsi di fronte a giocatori troppo bravi e completamente disorientati. È anche gratuito, quindi non ci sono scuse per non giocarlo. Se solo ci fossero più mappe e più classi...**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MAPPE | SARCASMO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 7 | 7 | 9 |





Alcune zone sono veramente buie a, in tali casi, le frecce incendiarie si rivelano fondamentali.

Trine è uno spettacolo per gli occhi: merito dei fondali curati all'inverosimile.

GENERE: PIATTAFORME

# TRINE

## I giochi di piattaforme 2D tornano su PC, impreziositi dalla potenza del motore fisico PhysX.

### PIATTAFORME LINGUISTICHE

Il gioco è disponibile solo in due lingue: inglese e finlandese. Fortunatamente, potrete ignorare del tutto la trama e arrivare alla fine senza problemi, ma conoscere uno dei due idiomi vi permetterà di apprezzare la narrazione, in pieno stile fiaba, introdotta dalla consueta formula "C'era una volta...".

**I giochi di piattaforme 2D sono ancora piuttosto diffusi su Nintendo DS e PSP, senza contare le centinaia di titoli shareware sparsi per la Rete.**

Nel caso di *Trine*, però, le console portatili non avrebbero reso giustizia al gioco: troppo poco potenti per gestire in maniera apprezzabile la fisica ed equipaggiate con schermi troppo piccoli per far gustare l'immenso lavoro svolto dai grafici al fine di rendere ogni singola schermata una piccola opera d'arte.

La prima impressione è quella di trovarsi di fronte a una sorta di tributo alle perle che uscivano su Amiga negli Anni '90, come suggeriscono le schermate fisse al posto dello scrolling e la cura quasi maniacale per ogni singola ambientazione. Anche la presenza di tre personaggi differenti, ciascuno con le proprie abilità, fa subito pensare al classico schema di gioco di quel periodo, dove si era obbligati sia a saper usare il joypad con disinvoltura, sia ad aguzzare l'ingegno. Basta affrontare un paio di schermate per realizzare che, a dispetto delle apparenze, *Trine* rappresenta un notevole passo avanti quanto a giocabilità. Tutto ruota attorno a un'eccellente implementazione del motore fisico PhysX. Non alla maniera di *Ghost Recon Modern Warfare* o *Mirror's Edge*, che cercavano soprattutto di essere spettacolari, ma seguendo l'esempio di Valve, che pur non tartassando la CPU o la GPU, ha utilizzato il motore fisico per far divertire e riflettere il giocatore di *Half-Life 2*.

Trattandosi di un platform, è facile immaginare di quale natura possano essere gli enigmi che vi troverete a risolvere: sarete costretti a smuovere enormi massi e farli precipitare su casse di legno che ostruiscono un accesso, a trovare il modo di far ruotare il braccio di una bilancia per raggiungere una piattaforma e, naturalmente, a difendervi dagli attacchi degli avversari, non molto intelligenti, ma decisamente zelanti, soprattutto quando attaccano in massa.

In ogni istante sarete liberi di scegliere quale dei tre personaggi comandare, secondo le esigenze. Potrete decidere, per esempio, di impersonare il giovane mago, che non dispone di armi, ha il dono della telecinesi ed è in grado di materializzare scatole, piattaforme sospese e piccoli ponti. Quando sarà attorniato dai nemici, però, sarà praticamente indifeso, anche se tramite la telecinesi riuscirà a far cadere pesanti oggetti sulle teste dei nemici.

Il guerriero, di contro, è l'ideale per ripulire le zone dalle presenze ostili: scudo e corazza gli consentono di difendersi in maniera efficace, mentre la spada e la forza bruta lo aiutano a disintegrare qualsiasi cosa si avvicini. Il suo punto debole è la destrezza, decisamente limitata. Arriviamo al terzo personaggio, che è una ladra

> "Tutto ruota attorno a un'eccellente implementazione di PhysX"

incredibilmente agile, equipaggiata anche con un arpione che le permette di agganciarsi ad alcune superfici. Come arma usa un arco, che non sarà il massimo quanto a velocità, ma è utile per eliminare gli avversari appostati in zone difficilmente raggiungibili.

Come scrivevamo, si può decidere di passare da un eroe all'altro in qualsiasi momento, almeno sino a che sono tutti vivi. Ognuno è dotato della propria energia e, una volta esaurita, non sarà consentito impiegarlo sino a che non si passerà di fronte a un punto di salvataggio (di solito, se ne trova uno ogni quattro o cinque schermate), quando i personaggi morti verranno resuscitati e la barra della vitalità ripristinata. Riguardo la struttura dei livelli, l'aspetto di *Trine* da cui siamo rimasti maggiormente colpiti è che non esiste un'unica soluzione agli enigmi, né è necessario un particolare personaggio per proseguire. È possibile completare l'avventura usando sempre e solo uno dei tre eroi, sebbene in questo caso la difficoltà si innalzi notevolmente. Il modo più facile per giungere



Per tirare quel ponte levatoio è consentito usare i poteri del mago o, in alternativa, il rampino della ladra.

### QUASI GDR

Proseguendo nell'avventura e recuperando i numerosi bonus sparsi per il livello, potrete migliorare le caratteristiche dei vostri personaggi, aggiungendo nuovi "miracoli" fra i poteri del mago, regalando armi al guerriero o dotando la ladra di comode frecce incendiarie. Questo sistema si rivela incredibilmente semplice e le scelte non andranno a modificare radicalmente il modo in cui affronterete l'avventura.



### COME ACQUISTARLO

Il modo più veloce per comperere *Trine* è scaricarlo da Steam (http://store.steampowered.com), il servizio di digital delivery di Valve. Il prezzo è di 29,99 euro e lo spazio richiesto su disco fisso è di 600 MB.






Un tocco col tasto destro del mouse e il mago animerà questo pesante tronco.



Ci sono anche i boss di fine livello!

## NIENTE SALVATAGGIO

In *Trine*, ogni volta che raggiungerete una "perla" di salvataggio, la situazione verrà aggiornata e il gioco riprenderà da quel punto. Fortunatamente, ciò accadrà a pochissimi "quadri" di distanza, evitando la frustrazione di riaffrontare lunghe sequenze.

## UNO E TRINO

La possibilità di scegliere fra tre differenti personaggi in ogni istante (o di farne controllare uno per giocatore in multiplayer) è l'aspetto meglio riuscito di *Trine*.
L'agile ladra è perfetta per arrampicarsi nelle zone più impervie, anche solo per raccogliere qualche bonus, mentre il guerriero è in grado di fare piazza pulita degli avversari più coriacei. Il mago, infine, è il più divertente per gli appassionati degli enigmi: è praticamente indifeso, ma tramite pochi movimenti del mouse può materializzare e spostare oggetti. Anche nei tratti subacquei risalterà il carattere di ciascun eroe: il guerriero non sarà agile, ma camminerà comodamente sul fondo grazie all'armatura, sebbene solo per qualche istante, considerata la scarsa riserva di ossigeno. La ladra, di contro, riuscirà a esplorare senza la necessità di emergere a brevi intervalli.

al termine dell'impresa, che per una volta coincide anche con la modalità più divertente, è quello di affrontare la sfida in multiplayer, giocando con altri due amici: quando tutti e tre i protagonisti sono sullo schermo contemporaneamente, due possono dilettarsi a tenere a bada gli avversari, mentre uno si dedica alla soluzione dei puzzle. D'altra parte, in single player il livello di difficoltà non risulta mai frustrante.

*Trine* è un gioiellino che brilla per originalità, pur basandosi su una struttura di gioco decisamente classica. La curva di difficoltà è tarata alla perfezione e il dover alternare l'abilità manuale (per eseguire correttamente i salti) con l'intelligenza (necessaria a risolvere i rompicapi) rende l'esperienza spassosa, soprattutto se si è in compagnia. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere riguarda il prezzo: tecnicamente, ma soprattutto stilisticamente, *Trine* è molto valido, però crediamo che 30 euro siano troppi. Diciamo che sarebbe stato perfetto sotto i 20 euro, ma è anche vero che la convenienza è un parametro soggettivo. Sicuramente vale la pena di farci un giro.

Alberto Falchi 

**IN ALTERNATIVA...**

***World of Goo*,**
Nat 08, 8½
Un puzzle game basato sulla fisica. Complicato senza essere frustrante, ma soprattutto divertente e spensierato.

***Tomb Raider Underworld*,**
Nat 08, 8
Se agli enigmi centrati sulla fisica preferite l'azione, l'ultima avventura di Lara Croft potrebbe fare al caso vostro.

Info ■ Casa **Nobilis Publishing** ■ Sviluppatore **Frozenbyte** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet http://trine-thegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 600 MB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Stilisticamente affascinante
- Ottima implementazione della fisica
- Divertente insieme a due amici

- Prezzo non popolare
- Alla lunga, può risultare ripetitivo
- Il controllo via tastiera non è impeccabile

**Una ventata di novità nei giochi per PC. Lo schema di gioco, semplice ma geniale, si dimostra veramente azzeccato, complice un'eccellente implementazione della fisica che rende le meccaniche di *Trine* veramente intriganti. E se da soli è divertente, in tre è un piccolo gioiello.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LIVELLI | FISICA |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 9 | 8 | 8 | 9 |



■ In questa particolare sequenza di gioco, i tasti WASD serviranno a muovere la poltrona permettendo a Guybrush di agire con i piedi.



■ Pur addentrandovi nella foresta più fitta, potrete sempre fare agilmente ritorno all'inizio del percorso in un attimo.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# TALES OF MONKEY ISLAND LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

## Guarda: una scimmia con tre teste! E un *Monkey Island* in cinque episodi!

### DIALETTO CARAIBICO

*Launch of the Screaming Narwhal* è disponibile in lingua inglese, per quanto riguarda doppiaggio e sottotitoli. Molto probabilmente, questi ultimi verranno tradotti in lingua italiana in occasione dell'eventuale pubblicazione di *Tales of Monkey Island* in edizione confezionata, une volta ultimati i cinque mesi di distribuzione digitale.
Al momento, però, non esiste alcuna conferma ufficiale su traduzione o versione pacchettizzata del gioco, che viene venduto al prezzo cumulativo di circa 26 euro sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) o a 32,99 euro su Steam (http://store.steampowered.com). Gli episodi non sono acquistabili singolarmente.

**CON la pubblicazione delle due stagioni di *Sam & Max*, TellTale Games ci ha abituati a quella strana sensazione di nostalgia, déjà vu e brivido che si prova ritrovandosi a giocare (e, nel nostro caso, a recensire) il nuovo episodio di un titolo che, parecchi anni prima, ha scritto un capitolo della storia dei videogiochi.**

Eppure, a dispetto di cotanto "allenamento", è comunque con un'abbondante dose di riverenza ed emozione che ci accingiamo a provare e a giudicare uno dei sequel più attesi degli ultimi anni: il quinto capitolo della serie di *Monkey Island*.




Considerando che dall'uscita del primo episodio sono passati la bellezza di quasi vent'anni, va tenuto presente che buona parte di coloro i quali acquisteranno il gioco saranno una massa di nostalgici invasati, desiderosi di rivivere un'avventura grafica che ha segnato la loro infanzia/adolescenza. Allo stesso tempo, non va dimenticato che una fetta altrettanto numerosa di utenti ha solo sentito parlare di *Monkey Island* da cugini e fratelli maggiori e non riuscirebbe nemmeno a immaginare i molteplici usi di un pollo di gomma con carrucola.

Chi scrive si inserisce fieramente nella schiera dei nostalgici invasati di cui sopra, pertanto cercherà di dosare con equilibrio l'entusiasmo accondiscendente da fan e l'impietoso giudizio di chi, dopo anni di attesa, non perdonerà agli sviluppatori neanche la più piccola sbavatura.

Per maggiori dettagli sulla storia e per un piccolo riassunto della puntate precedenti, vi rimandiamo alla lettura di "Guybrush Threepwood, temibile pirata", in questa pagina. Come impone la recente politica di TellTale Games, *Tales of Monkey Island* (questo il nome ufficiale del quinto capitolo della serie) non sfugge al metodo della pubblicazione "a rate".

*Launch of the Screaming Narwhal* è il primo di cinque episodi che verranno elargiti al pubblico con cadenza mensile. Per toglierci subito il primo dente dolente, precisiamo che per completare l'avventura è sufficiente un solo pomeriggio di gioco, visto che in quattro ore si arriva senza troppa fatica alla divertente sequenza finale. Ciò è dovuto sia all'intrinseca durata della vicenda, sia alla presenza di enigmi bizzarri, ma tutto sommato abbastanza accessibili che, pur senza ricorrere agli

> **"Imperdibile per tutti i fan della serie"**

aiuti, non mettono quasi mai in difficoltà il giocatore. Tali aiuti, possono essere sia disattivati (opzione assolutamente consigliata), sia impostati in modo che si propongano in maniera più o meno invadente.

Nonostante il gioco non riesca a raggiungere i picchi di divertimento e genialità dei primi due *Monkey Island*, il risultato è comunque "scimmiesco" quanto basta per appagare anche i palati più difficili. Il livello di autoreferenzialità di dialoghi e situazioni è altissimo, al punto che chi non ha giocato anche i precedenti capitoli si perderà una massiccia parte dello spasso, restando impassibile di fronte a citazioni più o meno velate. Purtroppo, protagonisti storici a parte (Elaine, LeChuck), si

### GUYBRUSH THREEPWOOD, TEMIBILE PIRATA

Un brevissimo riassunto delle puntate precedenti, per pirati dalla memoria corta e marinai d'acqua dolce...

***Il segreto di Monkey Island*** **(1990)**



Il primo capitolo della serie porta la firma di un trio d'eccezione, Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman, e narra le avventure dell'aspirante pirata Guybrush Threepwood alle prese con il salvataggio dell'amata Elaine dalle grinfie del pirata Non Morto LeChuck.

***La Vendetta di LeChuck*** **(1991)**



Secondo e, per molti versi, "ultimo" capitolo delle avventure piratesche firmate dall'ineffabile trio di sviluppatori/sceneggiatori, *La Vendetta di LeChuck* è un'avventura grafica che rasenta la perfezione. Dopo aver sconfitto LeChuck, Guybrush si mette alla ricerca del tesoro di Big Whoop, ma si troverà di nuovo di fronte il suo acerrimo nemico, riportato in vita tramite un oscuro rito voodoo.

***La Maledizione di Monkey Island*** **(1997)**



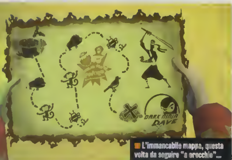
Privo dell'apporto del team originario, il terzo capitolo è qualitativamente inferiore ai primi due e non risolve lo spiazzante finale di *La Vendetta di LeChuck*. Guybrush riesce a conquistare il cuore di Elaine, ma le regala un anello maledetto che la trasforma in statua. Naturalmente, c'è sotto lo zampino di LeChuck. È il primo capitolo della serie doppiato e in stile cartoon.

***Fuga da Monkey Island*** **(1998)**



Ennesimo cambio nella veste grafica e, soprattutto, nel sistema di controllo, adesso affidato alla tastiera. In *Fuga da Monkey Island*, Guybrush ed Elaine sono finalmente sposi, ma al ritorno dalla luna di miele scoprono di essere stati dichiarati morti e che un misterioso personaggio ambisce al titolo di governatore. Indovinate chi è?





L'immancabile mappa, questa volta da seguire "a orecchie"...


Un altro personaggio storico: la voodoo lady, sempre prodiga di consigli magici e non.

## SCIMMIE NELLA TASCA

L'inventario di Guybrush è noto per non arrendersi di fronte a oggetti di dimensioni proibitive, e anche stavolta non sarà da meno, pur peccando un po' in maneggevolezza. Per richiamare la schermata di inventario occorre spostare il mouse sul lato destro dello schermo, cliccare su una "linguetta", selezionare l'oggetto da usare, cliccare fuori dalla schermata e poi ancora sul punto dello scenario con cui interagire. Se, invece, è necessario combinare due oggetti, si devono inserire in altrettanti appositi slot e premere il pulsante "+". Insomma, forse si poteva trovare una soluzione meno macchinosa.


Quasi tutti i personaggi secondari hanno un caratteristico viso "a pera" che, tranne qualche caso eccezionale, li rende molto simili fra loro.

avverte l'assenza di nuovi personaggi secondari altrettanto carismatici, che possano restare nell'immaginario collettivo al pari del buon vecchio venditore di bare Stan.

Volendo cercare il pelo nell'uovo (l'avevamo detto, che saremmo stati pignoli...) si sente un po' la mancanza di ambientazioni "in interno" da esplorare liberamente, poiché quasi tutta l'avventura si svolge su una piccola isola da cui il povero Guybrush dovrà riuscire a scappare. Il paragone con "L'embargo di Largo" è inevitabile, così come è inevitabile dover ammettere che l'isola di Scabb era un posto decisamente più divertente e stuzzicante in cui aggirarsi. È lecito domandarsi se la natura episodica del gioco renderà possibile navigare fra un'isola e l'altra come in passato o costringerà il giocatore in scenari limitati (un'isola a episodio, per intenderci), ma per avere risposta ci toccherà aspettare i capitoli successivi. Sebbene il passaggio dal pixel allo stile cartoon in tre dimensioni sia già avvenuto da tempo, quest'ultima incarnazione grafica della serie è abbastanza riuscita e oseremmo dire persino più azzeccata delle precedenti, con un Guybrush in ottima forma con tanto di pizzetto e un buon campionario di espressioni facciali di cui far sfoggio. Tanto di cappello, inoltre, anche all'ottima prova degli attori che danno la voce ai personaggi (in inglese) e alla deliziosa colonna sonora d'annata.

Qualche dubbio solleva, invece, il sistema di controllo, che ha trasformato *Monkey Island* da avventura punta e clicca ad avventura "clicca e trascina". Per muovere il personaggio, infatti, potrete usare i tasti WASD o una specie di joypad virtuale da richiamare sullo schermo tenendo premuto un pulsante del mouse. Altre perplessità riguardano l'inventario, che appare un po' legnoso da richiamare a schermo e da gestire, anche per via di un leggero ritardo riscontrato nei movimenti del mouse. Riassumendo, stavolta più che mai sarà indispensabile giudicare tutti i cinque episodi di questo *Tales of Monkey Island* nel complesso, per verificare sia che l'ostentata autoreferenzialità non si traduca in povertà di idee originali, sia che le buone premesse di questo primo episodio vengano mantenute e persino sviluppate ulteriormente. Le note negative evidenziate sinora, comunque, sono del tutto trascurabili e non riescono a rovinare la buona impressione suscitata da *Launch of the Screaming Narwhal*, imperdibile per tutti i fan della serie, compresi quelli rimasti un po' delusi dagli ultimi due capitoli, "orfani" della saggia mano del creatore Ron Gilbert.

Sicuramente superiore di qualche spanna rispetto a tutta la produzione a episodi di TellTale Games, è un gioco da provare se siete appassionati di avventure grafiche, anche se (vergogna!) sinora non avete mai solcato i mari dei Caraibi con una scimmia in tasca.

Elisa Leanza 


## CLICCA E TRASCINA

Purtroppo, è stato definitivamente abbandonato il vecchio sistema punta e clicca per muovere il personaggio, in favore dell'utilizzo dei tasti WASD o di una sorta di joypad virtuale. Cliccando con un pulsante del mouse (sinistro per camminare, destro per correre) e tenendo premuto, si potrà muovere il protagonista spostando il mouse. Il sistema farà storcere il naso ai fan più integerrimi e, a nostro avviso, non costituisce un'innovazione imperdibile, anzi, ma considerata l'ampiezza ridotta dell'inquadratura è forse più adatto del metodo classico.

## CONVERSAZIONI ARGUTE

Uno dei punti forti della serie sono sempre stati i dialoghi, pungenti e divertenti, e il tono delle conversazioni di *Launch of the Screaming Narwhal* non è da meno. Dopo un avvio un po' incerto (in certi casi, si ha l'impressione che la frase pronunciata sia dissimile da quella scelta) gli scambi fra i personaggi assumono l'abituale arguzia, grazie anche a un doppiaggio in inglese molto riuscito. Si ringrazia Alberto "Pape" Falchi per aver sottolineato la somiglianza fra la voce del Marquis de Singe e quella di Pilato del film "Brian di Nazareth" di Terry Jones.

## IN ALTERNATIVA...

***Fuga da Monkey Island***, Dic 00, 9
Se volete riprendere la storia da dove era rimasta quarto capitolo della saga, godibile e divertente, ma, nonostante tutto, non appassionante quanto i primi due.

***Sam & Max Season 2***, Giu 08, 7½
La nuova serie di Sam & Max è stato il primo connubio fra un must del passato e le nuove vie della distribuzione digitale a episodi. Spassosa e coinvolgente.

**Info** ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **circa € 26 (34,95 dollari) per cinque episodi sul sito ufficiale; Steam € 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.telltalegames.com/monkeyisland

**Specifiche tecniche**
- Sistema *Minimo* **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema *Consigliato* **CPU 5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- È un nuovo *Monkey Island*!
- Trama ed enigmi divertenti
- Ben rifinito sotto ogni aspetto

- Sistema di controllo poco convincente
- Inventario poco pratico
- Ambientazioni limitate

**Un degno seguito per una serie storica, che riesce a elevarsi rispetto a tutta la recente produzione a episodi di TellTale Games. Per un voto complessivo attendibile, vale comunque la pena di attendere la pubblicazione di tutti gli episodi.**

**8½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 |

www.gamesvillage.it


Alcune scene non erano presenti nella versione originale: come questa, per esempio.


Con la grafica rinnovata, il porto dell'isola di Mêlée ha guadagnato un buon numero di livelli di profondità, e una maestosa nave ormeggiata.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

## Un ritorno in grande stile sull'isola di Mêlée.

**IN ITALIANO**

**Mentre la versione originale del gioco (accessibile premendo il tasto F10) è disponibile solo in lingua inglese, il remake è interamente sottotitolato in italiano, voci di menu e inventario compresi. Stranamente, non è stata utilizzata la traduzione presente nella prima edizione, ma ne è stata proposta una versione riveduta e corretta. Il risultato lascia spazio a qualche perplessità sia tecnica, sia "sentimentale": certi passaggi sono stati resi in maniera migliore, altri, invece, tristemente peggiorati e privati di un paio di parole e frasi ormai entrate nell'immaginario collettivo. Il gioco è disponibile su Steam (http://store.steampowered.com), al modico prezzo di 8,99 euro.**

**Il mese di luglio ha rappresentato una vera e propria scorpacciata di scimmie per tutti gli appassionati della saga di *Monkey Island*.**

In contemporanea con la pubblicazione da parte di TellTale Games del primo, delizioso episodio della pentalogia di *Tales of Monkey Island* (troverete la recensione su questo stesso numero di GMC), LucasArts ha tirato fuori dal cilindro un accurato remake del primissimo episodio datato 1990. Chiariamo subito che la trama e i personaggi sono esattamente gli stessi dell'originale: nessun cambiamento di sorta è stato apportato all'impeccabile copione di Gilbert, Schafer e Grossman, pertanto nessuna sorpresa attenderà al varco chi ha già giocato l'avventura. Le modifiche sono esclusivamente estetiche e riguardano, in ordine di importanza, se vogliamo, grafica, sonoro e interfaccia. Andiamo con ordine.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La grafica. Chi non è nato a cavallo fra gli Anni '70 e '80 potrebbe trovare qualche difficoltà nel cogliere l'intrinseca estetica del pixel e strabuzzare gli occhi di fronte a chi sostiene che una grafica in alta definizione, da cartone animato, fatica nel vincere la sfida contro scenari a 256 colori. In questo caso più che mai (o, almeno, finché non uscirà anche un remake di *Monkey Island 2: Lo Vendetta di LeChuck*, che dovrà vedersela con ambientazioni pixellose di ancor più pregiata fattura), il risultato del paragone è molto soggettivo. Da una parte è impossibile non apprezzare il lavoro di restyling degli ambienti, dall'altra si sente a tratti la mancanza dei vecchi scenari, che al confronto riescono ancora a risultare per nulla obsoleti e sorpassati.

Tale confronto è suggerito dagli sviluppatori in maniera quasi filologica, visto che è possibile passare in qualsiasi momento da una versione all'altra del gioco in tempo reale, con la semplice pressione di un tasto. Tanto di cappello per la genialità di questa idea, che permette di apprezzare il lavoro di "ammodernamento" svolto e, allo stesso tempo, preservare e ribadire il valore del gioco originale, permettendo a chiunque di goderselo in versione rétro. Purtroppo, se gli scenari guadagnano nuova vita e splendore, lo stesso non può dirsi dei personaggi, che hanno subito alcune scelte di look infelici. La vittima più illustre di questo processo è proprio il protagonista Guybrush, che nei suoi nuovi panni appare immotivatamente spilungone, rigido come un attaccapanni e con una pettinatura simile a quella di un tamarro. Chiudendo un occhio (magari anche due) sulla faccenda, la grafica di questa *Special Edition* appare nel complesso raffinata, evocativa, e assolutamente gradevole.

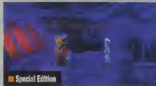
> **"Le modifiche sono esclusivamente estetiche"**

Punto due: il sonoro. Per uniformarsi ai più recenti capitoli della saga, tutti i dialoghi dei personaggi sono stati doppiati con cura, permettendo al giocatore di apprezzare l'ironia e la sottigliezza dei dialoghi in tutto il loro splendore. Le musiche, già al tempo perfette, sono state lasciate immutate e riproposte in versione super lusso, sostituendo i file midi con tracce audio con i fiocchi.

### RITORNO AL FUTURO

Impossibile resistere alla tentazione di abusare del tasto F10 per passare dalla versione moderna a quella originale in tempo reale. Il confronto da un lato rende giustizia al lavoro di modernizzazione svolto dagli sviluppatori, dall'altro regala ai vecchi fondali l'onore di risultare ancora evocativi e d'atmosfera, nonostante (o, dovremmo dire "grazie a"?) la cubettosità del pixel. In questo caso, è possibile ammirare l'alone malefico emanato da LeChuck, nonché le sfumature tetre della nave, ma come non apprezzare, nell'immagine "originale", il magnifico gioco di contrasti fra il blu degli interni, il rosso della finestra e il "freddo" azzurro dello scheletro? Il tutto con una manciata di colori!


Monkey Island originale


Special Edition

Infine, l'interfaccia. Anche in questo caso, il processo di modernizzazione vede sparire dalla parte bassa dello schermo sia l'inventario, sia i comandi. Ricordiamo, per coloro i quali fossero a digiuno di avventure grafiche vecchio stile, che mentre nella maggior parte degli esponenti moderni del genere è sufficiente "usare X con Y", una volta era necessario scegliere con precisione l'azione da svolgere (spingere, tirare, dare, usare, combinare e compagnia bella), pena la mancata



## NON TUTTI SANNO CHE...

Volendo fare i pignoli, questo non è il primo remake subito da *The Secret of Monkey Island*. Dopo l'uscita del secondo capitolo, circa a metà degli Anni '90, è stata realizzata un'edizione leggermente modificata del primo episodio. Anche in questo caso, si trattava di modifiche prettamente estetiche: la grafica è stata portata a 256 colori, la qualità dell'audio ha subito un miglioramento e nell'inventario sono apparse le immagini degli oggetti al posto del ben più misero elenco di parole.







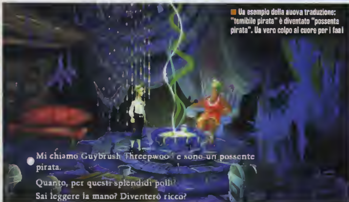
## UN NUOVO INVENTARIO

Premendo un tasto della tastiera, si apre la schermata dell'inventario, vagamente simile a quella di *Tales of Monkey Island*. Il simbolo nell'angolo in alto a sinistra indica l'azione impostata, modificabile premendo il tasto corrispondente (troverete un prospetto riassuntivo tasti/azioni in un'apposita sezione accessibile dal menu principale). Preferivamo il vecchio sistema.





Le ambientazioni sono più che mai evocative, grazie a un sapiente uso del chiaroscuri.




Un esempio della nuova traduzione: "temibile pirata" è diventato "possente pirata". Un vero colpo al cuore per i fan!

risoluzione di un enigma. Tali azioni erano bellamente elencate sullo schermo, mentre adesso le uniche indicate sono quelle predefinite e assegnate ai due pulsanti del mouse; le altre devono essere richiamate usando delle scorciatoie da tastiera (che modificano di conseguenza il puntatore) o scorrendo con la rotella del mouse. Il bizzarro risultato di questo sistema è che mentre i giocatori più giovani troveranno il tutto inutilmente macchinoso, quelli più maturi non riusciranno comunque a sentirsi perfettamente a proprio agio.

Riassumendo, l'operazione eseguita da LucasArts ha un notevole valore storico, perché ripropone in duplice versione un vero e proprio capolavoro del suo genere, amalgamando il vecchio e il nuovo nella maniera più equilibrata possibile. Gli unici difetti che, a nostro avviso, sono imputabili agli sviluppatori riguardano la caratterizzazione grafica dei personaggi, ampiamente migliorabile, e lo stravolgimento dell'interfaccia, che poteva tranquillamente essere mantenuta identica all'originale. A parte questo, *The Secret of Monkey Island Special Edition* è un gioco non solo da provare, ma da finire godendoselo in ogni sua sfumatura, e riconoscendogli il valore di un vero libro di testo su come si realizza un'avventura grafica degna di tale nome.

Chi ha già nel cuore da anni il temibile pirata Guybrush Threepwood, troverà il tempo e la voglia di rivivere le sue avventure in una luce del tutto nuova e, ne siamo certi, penserà persino di approfittare dell'occasione per rigiocarsi tutto anche in versione d'annata. I più giovani, invece, potranno cogliere l'occasione di confrontarsi con le cosiddette "avventure grafiche di una volta", quelle che, secondo molti, hanno vissuto negli Anni '90 un periodo d'oro difficilmente ripetibile. Che sia vero o meno, adesso avete l'occasione di toccare con mano e dire la vostra. Non ve ne pentirete.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

### GILBERT E LUCASARTS

Se siete veri fan di *Monkey Island*, allora lo siete anche di Ron Gilbert, il creatore della serie. Purtroppo, Ron ha partecipato solo alla realizzazione dei primi due episodi (svolgendo il ruolo di consulente anche per il nuovo *Tales of Monkey Island*) e adesso è al lavoro per un nuovo progetto dal titolo DeathSpank. Chi vuole ficcare il naso nella sua vita "privata" può visitare il suo blog all'indirizzo http://grumpygamer.com. Fra gli ultimi post, noterete un ringraziamento a LucasArts per aver rimesso in vendita alcune avventure d'annata: dall'inizio di luglio, infatti, potete acquistare su Steam giochi come *Loom*, *The Dig*, *Indiana Jones and the Last Crusade* e *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, al prezzo di 3,99 euro l'uno.

### SERVE UNA MANO? NO!

Sembrerà un sacrilegio alle orecchie dei vecchi giocatori, ma tant'è: in questa versione moderna del primo *Monkey Island* sarà possibile usufruire di vari suggerimenti. Quest'opzione è disponibile in qualsiasi momento del gioco ed è accessibile premendo H: così facendo, il personaggio vi darà un indizio sulla prossima mossa. Fatevi un favore e non pensateci nemmeno... un vero pirata gioca senza aiuti!

### IN ALTERNATIVA...

***Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal***, Set 09, 8
Un *Monkey Island* nuovo di zecca in cinque episodi, con tutti i presupposti per essere un'avventura più divertente dei capitoli tre e quattro della serie.

***Grim Fandango***, Ott 98, 9
Prima avventura in 3D di LucasArts. sottile humour nero con la firma illustre di Tim Schafer. Disponibile in versione budget.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.lucasarts.com/games/monkeyisland

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 4 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Fedelissimo all'originale
- Scenari magnifici
- Doppiaggio

- Il nuovo look di Guybrush è orribile
- Nuova interfaccia
- Nuova traduzione

**Una vera chicca, sia per via dei magnifici fondali in alta definizione, sia per il modo in cui mescola tradizione e modernità. Geniale l'idea dei "due giochi in uno" accessibili in qualsiasi momento, in tempo reale.**

**9**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 |


Dopo la cacciata, il vostro trono sarà piuttosto conteso.


Tra sindacalisti e ambientalisti, radunare il Consiglio sarà un faccenda complicata.

GENERE: AVVENTURA

# CEVILLE

## Avventure dalla parte del tiranno… e della sua coscienza.

### IT'S GOOD TO BE THE KING

***Ceville* non è disponibile in italiano, né al momento ci sono annunci che lascino credere lo sarà a breve.**
**Il gioco è reperibile esclusivamente con audio e sottotitoli in tedesco (versione originale) o in inglese.**
**La qualità del parlato inglese (da noi provato) è risultata piuttosto convincente. Per godere a pieno di *Ceville*, comunque, è richiesta una conoscenza relativamente modesta della lingua straniera. Complice l'aiuto dei sottotitoli, un inglese scolastico è tutto ciò di cui avrete bisogno.**

**NEL regno di Faeryanis tutto sembra volgere al meglio. La vita scorre serena, l'economia prospera e, soprattutto, il despota locale sta finalmente per essere detronizzato.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL COMPUTER

Si potrebbe essere tentati di definirla una premessa positiva per un videogioco, non fosse che in *Ceville* non vi sarà chiesto di vestire i panni dell'eroe senza macchia, bensì quelli (per l'occasione piuttosto problematici) dell'impopolare dittatore.

Il primo incontro con Ceville, malevolo nanerottolo con una spiccata tendenza al sadismo e protagonista di questa vicenda, avverrà proprio nel corso della sommossa popolare volta a detronizzarlo. L'intollerabile atto d'insubordinazione lo sorprenderà, e voi con lui, nel pieno delle sue incombenze quotidiane, che potrebbero essere definite: "una generosa distribuzione di tasse e torture".

Traditi dalle vostre inaffidabili guardie (unitesi alla ribellione per convenienza, più che per idealismo), dovrete improvvisare una rocambolesca ritirata strategica, durante la quale avrete modo di realizzare che Basilius, vostro consigliere e braccio destro, è il vero burattinaio della vicenda. È lui che vi ha aizzato contro il volgo, pensando di sfruttare la situazione per conquistare subdolamente il potere. Inutile dire che il vostro scopo sarà quello di vanificare le sue macchinazioni e ritornare in sella, perché non c'è posto sul trono per due cattivi.

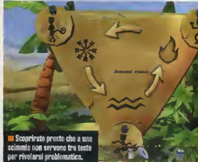
Sviluppato da Realmforge Studios, *Ceville* va a collocarsi nel filone delle avventura grafiche dal taglio umoristico, sulla scia della gloriosa produzione passata di LucasArts. Oltre che del già citato protagonista, prenderete occasionalmente il controllo di alcuni comprimari. Tra questi, predominante è la figura di Lilly, una benevola, ingenua e tenace ragazzina che si unirà a voi nelle prime battute di gioco, accompagnandovi nel corso di gran parte dell'avventura. Determinata a sua volta a fermare il diabolico disegno di conquista di Basilius, Lilly si troverà a svolgere il ruolo di "coscienza" di Ceville, frenandolo dal dare sfogo alle sue inclinazioni più meschine.

Se la gestione alternata dei comprimari ha diversi precedenti storici (i lettori più smaliziati ricorderanno *Day of the Tentacle*,) degno di nota risulta il controllo simultaneo del duo Lilly/Ceville, tanto intuitivo quanto funzionale.

> "Non vi sarà chiesto di vestire i panni dell'eroe"

A ogni clic del mouse, la strana coppia si muoverà all'unisono, salvo permettere, in corrispondenza di alcune situazioni specifiche, di prendere il controllo dei singoli in rapida sequenza. Per esempio, capiterà di usare la ragazzina per intrattenere qualcuno e dover sfruttare quel lasso di tempo per far compiere al mefistofelico Ceville la sua malefatta. In occasione dei dialoghi, inoltre, appariranno (opportunamente distinte per colorazione) le possibili battute per entrambi, consentendo di optare per l'approccio che si riterrà più opportuno.

È bene precisare, tuttavia, che nella maggior parte delle occasioni ci si troverà semplicemente a esaurire tutte le opzioni possibili, senza che sia richiesta particolare intuizione o che sia necessaria una vera scelta.


Scoprirete presto che a una scimmia non servono tre teste per rivelarsi problematica.

### LA FORGIA

Al suo primo titolo con *Ceville*, Realmforge Studios nasce da un recente accordo tra gli sviluppatori Boxed Dreams e il distributore tedesco Kalypso Media. Il giovane studio ha sede a Monaco e pare attualmente al lavoro su un non meglio precisato simulatore gestionale, che dovrebbe vedere la luce verso la fine dell'anno. Maggiori dettagli, ci auguriamo, seguiranno nei prossimi mesi.

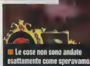
L'interfaccia di *Ceville* è un modello d'essenzialità, consistendo unicamente in un ritratto del personaggio controllato (occasionalmente affiancato da quelli degli eventuali alleati disponibili) e in un inventario "a vista", in cui gli oggetti posseduti dal giocatore saranno immediatamente a portata di clic, senza richiedere il transito per schermate secondarie. Per quanto concerne l'interazione con lo scenario, si disporrà invece dell'ormai canonico puntatore dinamico, capace di assumere automaticamente la forma adatta a suggerire se l'elemento che stiamo indicando può





Act 1

The Fellowship of the King



Le cose non sono andate esattamente come speravamo.

## NON CI SIAMO GIÀ VISTI DA QUALCHE PARTE?

Giocando a *Ceville* capiterà, non di rado, d'imbattersi in citazioni e parodie che attingono alla cosiddetta "cultura pop": cinema, TV, narrativa, videogiochi. In alcuni casi, in particolare, potremo goderci riferimenti estremamente mirati. Ecco, quindi, il pirata Non Morto come chiaro riferimento a *Monkey Island*, l'Homed Reaper preso di peso da *Dungeon Keeper* (non a caso, ambisce proprio a creare ed espandere il proprio sotterraneo), l'eroina della Hall of Heroes di Newbie Island che rivendica orgogliosa di aver sconfitto Illidan e respinto l'Albion Zerg (chiaro riferimento a *World of Worcraft*), ma anche i nani con piani espansionistici "Google-style", il concorso che fa il verso ad "America's Next Top Model" e tutta una galleria di folcloristici personaggi che vi lasciamo il piacere di scoprire.





Basilius e Ceville vivranno con un infantile e divertente senso di competizione la comparazione delle rispettive malvagità.

### PER ACQUISTARLO

*Ceville* è disponibile su: Steam (http://store.steampowered.com), Impulse (www.impulsedriven.com), Gamersgate (www.gamersgate.com) e Direct2Drive (www.direct2drive.com). Il prezzo oscilla secondo la scelta, quindi valutate in base alle vostre esigenze.

essere osservato (occhio), raccolto (mano) o manipolato (ingranaggio). Strumento utile per il giocatore sarà, inoltre, la barra spaziatrice, la cui pressione evidenzierà sullo schermo tutti i "punti sensibili" con i quali interagire.

In *Ceville*, gli enigmi sono ben congegnati e, oltre a vantare un'ottima varietà, si fanno notare per un'apprezzabile coerenza logica. Difficilmente ci si troverà nella situazione di dover tentare combinazioni casuali per disperazione, né capiterà d'imbattersi in soluzioni che sembrino scarsamente plausibili, pur nei limiti del contesto fantastico. È encomiabile la capacità del gioco di rendere sempre chiari gli obiettivi a breve termine, senza tuttavia far apparire troppo ovvia la modalità per il loro conseguimento.

Come ormai avviene nella quasi totalità dei casi, l'avventura di Realmforge non prevede la possibilità di morire né di trovarsi in vicoli ciechi, quindi in qualsiasi momento si tratterà solo di capire cosa ci separa dalla progressione.

Esteticamente *Ceville* si presenta in un 3D piacevole, pur se tecnicamente modesto. Gli si potrebbe rimproverare una certa discontinuità, considerato che a elementi particolarmente riusciti (come il modello del protagonista) se ne alternano alcuni in tono minore (come certi paesaggi o le schermate di caricamento, piuttosto bruttine).

A non convincere del tutto è, forse, l'umorismo che permea l'intera vicenda. Se, da un lato, *Ceville* è letteralmente traboccante di citazioni verso le più disparate fonti e di trovate simpatiche ed apprezzabili, dall'altro i sorrisi raramente riescono a trasformarsi in vere e proprie risate, e l'apprezzamento non sfocia mai in genuino "amore" per i personaggi e le battute.

Ciò detto, sarebbe comunque ingiusto definire *Ceville* qualcosa meno che una bella avventura e un acquisto consigliato per qualsiasi appassionato del genere.

**Roberto Bruno** GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA...

***A Vampyre Story***, Gen 09, 8
Mona, vampira e soprano di talento, insegue un'occasione di successo all'opera di Parigi, in un'altra avventura da provare.

***Wallace & Gromit Episode 1***, Mag 09, 7
Una nuova serie di avventure a episodi. Nel primo, lo stralunato inventore inglese e il suo fedele compagno sono a caccia di api. O viceversa.

info ■ Casa **Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Realmforge Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29, 99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.ceville-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

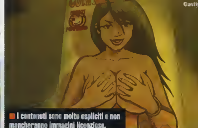
- Enigmi vari e ben congegnati
- Protagonista originale
- Interfaccia immediata e intuitiva

- Umorismo raramente travolgente
- Tecnicamente non eccezionale
- Occasionali bug minori

**Divertente, ben strutturata, forte di validi enigmi e di controlli immediati e funzionali, *Ceville* è un'ottima avventura. Una delle opzioni più interessanti tra le recenti produzioni di genere, capace di impegnare per circa una dozzina di ore.**

**8 ½**

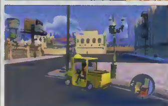
| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 8 | 7 | 9 |


I contenuti sono molto espliciti e non mancheranno immagini licenziose.


La grafica è colorata e divertente. Probabilmente l'unico vero punto positivo del gioco.

**IN ITALIANO**

*Leisure Suit Larry: Box Office Bust* è tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. Solo la recitazione dei dialoghi rimane in inglese, ma questi sono comunque sottotitolati in italiano.



GENERE: AZIONE

# LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

## La nuova avventura del più caliente dei tuttofare lascia freddi.

**IL nome di Larry evoca nei giocatori meno moralisti (e non più giovanissimi) una serie di piacevoli ricordi. Correva l'anno 1987 quando Sierra presentò il primo episodio della fortunata serie chiamata *Leisure Suit Larry*. Si trattava di una divertente avventura grafica, rimasta nel cuore degli appassionati per l'ironia con cui trattava temi difficili quali sesso ed erotismo.**

Sarà proprio l'affetto verso il Larry di un tempo, un tipetto goffo ma con uno stile inimitabile, alla costante ricerca di una pupa da abbordare, che ci spinge a essere severi con il nuovo lavoro di Team 17 (i geniali sviluppatori di *Worms*). Forse nemmeno loro hanno creduto fino in fondo a questo progetto, oppure pensavano che sarebbe bastato parlare di sesso per dar credito al gioco. Il risultato, *Box Office Bust* è poco originale, raffazzonato e, per certi versi, addirittura fastidioso.

Innanzitutto, la componente erotica viene affrontata prevalentemente da un punto di vista verbale. Bisogna ammettere che è la prima volta che sentiamo un personaggio di un videogioco parlare in modo così volgare, con costanti allusioni sessuali. Ma se i primi due o tre dialoghi potranno strappare qualche sorriso, ben presto si farà largo l'irritazione causata dall'infinita serie di battute banali che, ben lontane dalla classe del Larry passato, sembrano nate da una tempesta ormonale adolescenziale.

La struttura di gioco è quella tipica dei titoli d'azione. Vestiremo i panni di Larry

> **"La componente erotica viene affrontata dal punto di vista verbale"**

Lovage, nipote tuttofare del vecchio Larry (già protagonista di *Leisure Suit Larry: Mogno Cum Loude*), e dovremo guidarlo attraverso una lunga serie di mini-missioni che serviranno a sventare un complotto ordito contro gli studi cinematografici dello zio. La visuale è in terza persona e il mondo presentato è colorato e vitale. Gli incarichi proposti spaziano da sessioni in stile piattaforme 3D ad altri in cui bisognerà pilotare un veicolo o sparare a degli avversari. A far naufragare definitivamente un titolo contenente anche alcuni elementi positivi ci pensa proprio l'imprecisione del sistema di controllo. Non che la telecamera svolga un lavoro migliore, almeno a giudicare dalla frequenza con cui sbaglia le inquadrature, obbligando il giocatore ad aggiustarla manualmente.

A completare questo quadro sconfortante ci pensa un comparto audio ripetitivo, caratterizzato da una colonna poco ispirata e da una recitazione dei dialoghi piatta e senza spessore.

*Leisure Suit Lorry: Box Office Bust* si completa in una decina di ore in tutto, ma è molto improbabile che qualcuno trovi la forza per giungere al termine di questo nostalgico disastro.

Francesco Mozzanica 

### VARIO MA NON BELLO

*Leisure Suit Larry: Box Office Bust* propone una serie di missioni molto diverse tra loro. A volte bisognerà saltare tra piattaforme sospese come in un classico platform 3D, in altri casi, invece, si dovranno dimostrare le proprie abilità da cecchino per colpire i nemici. Tutte cose già viste, che non inseriscono alcun elemento originale nel gioco; in più, divertirsi risulta quasi impossibile a causa dell'imprecisione del sistema di controllo. Un peccato visto che il design dei vari livelli è interessante, pieno di scale, passaggi sopraelevati e zone nascoste da esplorare.



**IN ALTERNATIVA...**

*Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal*, Set 09, 8
Se sentite la nostalgia dei protagonisti delle avventure grafiche dell'età d'oro, il buon vecchio Guybrush Threepwood è tornato con una nuova serie di imprese.

*Prince of Persia*, Nat 08, 9
L'atmosfera è completamente diversa, ma se apprezzate i giochi d'azione in cui bisogna saltare da una piattaforma all'altra, questo è il titolo che fa per voi.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Team 17** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.leisuresuitlarrygame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c, 6 GB HD, DVD-ROM 4x**
- Sis. Consigliato **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **No**

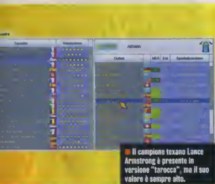
- Grafica colorata
- Missioni varie
- Non dovete comprarlo per forza

- Pessimo sistema di controllo
- Volgare e senza ironia
- Sonoro pessimo

**Un pessimo lavoro: *Leisure Suit Larry: Box Office Bust* è banale e perdipiù molto volgare. Non basta parlare di sesso per dare qualche chance a un gioco e un personaggio come Larry avrebbe meritato più rispetto.**

**4**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | BATTUTE |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 |



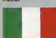
■ Il campione texano Lance Armstrong è presente in versione "tarocca", ma il suo valore è sempre alto.



■ Nella stagione 2009 si annoverano nuove gare per le prove su pista.

**IN ITALIANO**

*Pro Cycling Manager Stagione 2009* è tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale, e testi a video.



## AGGIORNAMENTO CONSIGLIATO

Considerando la pessima tradizione di *Pro Cycling Manager* per quanto riguarda i bug (simile a quella della serie *Football Manager*), sono arrivate nel giro di un paio di settimane le prime tempestive patch per *PCM 2009*. Per godere di un'esperienza ottimale, consigliamo caldamente di procedere all'aggiomamento appena installato il gioco. La prima patch (1.0.2.3) ha risolto una serie di bug: dal comparto grafico al database, gli interventi del team di sviluppo sono stati numerosi. L'ultima versione 1.0.3.3, invece, ha eliminato un paio di fastidiosi problemi nella modalità Carriera, corretto alcune imperfezioni grafiche e impedito alcuni crash nella modalità multiplayer. Le patch sono scaricabili dal sito ufficiale di *PCM 2009* (**www.cycling-manager.com**) o da altri siti quali Filefront (**www.filefront.com**).

**GENERE:** SIMULAZIONE CICLISTICA

# PRO CYCLING MANAGER STAGIONE 2009

## La maglia gialla è ancora sulle spalle dei ragazzi di Cyanide Studio.

**L'ultima edizione del Tour De France ha visto finalmente protagonista un italiano, il nostro Rinaldo Nocentini, capace di conquistare e difendere la preziosa gialla dagli assalti dei più quotati Contador, Armstrong e compagnia.**

Per celebrare degnamente le imprese di quello che è stato prontamente ribattezzato "Rinaldinho" dagli appassionati del Bel Paese, non poteva mancare la simulazione ciclistica per eccellenza: la serie *Pro Cycling Manager* di Cyanide Studio. La *Stagione 2009* si presenta sulla linea di partenza con una serie di numeri impressionanti: 180 corse, 720 tappe, 65 team ufficiali (manca Lance Armstrong, sostituito per problemi di licenza da suo omonimo), corse a tappe ufficiali quali la Vuelta e Il Tour de France, nuove modalità di gioco, possibilità di creare la squadra dei sogni e un motore grafico ripulito. Insomma, di carne al fuoco ce n'è davvero tanta e siamo convinti che la possibilità di creare un proprio team galvanizzerà ogni appassionato di ciclismo.

Nei panni di un manager/direttore tecnico si potrà pianificare ogni aspetto della vita di un ciclista professionista: dall'impostazione degli allenamenti alla negoziazione dei contratti e persino alla scelta del materiale tecnico.

Naturalmente, sarà consentito modificare numerosi parametri (nomi, loghi, maglie, sponsor e molto altro), per configurare a piacimento la suggestiva e longeva modalità Carriera. Grandi notizie anche per i fan delle corse su pista: si segnalano nuovi velodromi e gare in cui cimentarsi.

> **"Si potrà pianificare ogni aspetto della vita di un ciclista"**

Dopo aver provato a fondo *Pro Cycling Manager Stagione 2009* siamo dell'idea che i ragazzi di Cyanide Studio non abbiano operato alcun tipo di cambiamento epocale (per esempio, il manuale di gioco è sostanzialmente lo stesso della versione 2008), ma abbiano cercato di liminare e sistemare i numerosi bug che caratterizzavano le passate edizioni. Il tutto in attesa del 2010, che dovrebbe portare all'introduzione di un nuovo motore grafico, capace di ridefinire in modo consistente l'esperienza di gioco. Per esempio, da un punto di vista grafico, le differenze tra *PCM 2008* e *2009* sono marginali (e i caricamenti sono ancora troppo lenti): a parte un leggero restyling dell'interfaccia, una maggiore pulizia di texture e di tutto l'ambiente circostante, una migliore gestione del sistema d'illuminazione e una fluidità superiore, non c'è nient'altro da segnalare.

Il lavoro più consistente pare essere stato svolto al fine di migliorare le routine dell'Intelligenza Artificiale. La gestione delle fughe e delle volate, gli scatti e persino la condizione fisica hanno un impatto diverso nell'economia di gioco e sono senza dubbio più convincenti rispetto al recente passato.

Pur non essendo un titolo rivoluzionario, *Pro Cycling Manager Stagione 2009* funziona dunque meglio rispetto al suo predecessore e questa è un'ottima notizia per tutti gli appassionati del ciclismo videoludico.

**Raffaello Rusconi** GIOCHI COMPUTER

**IN ALTERNATIVA...**

***Pro Cycling Manager 2007***, Dic 07, 6
A buon prezzo, è una valida alternativa all'edizione 2009.

***Football Manager 2009***, Nat 08, 8 ½
Per chi apprezza le simulazioni sportive, questo è il miglior titolo dedicato al calcio.

Info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studio** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.cycling-manager.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Parte manageriale esaltante
- Grafica più pulita
- I.A. migliorata

- Ancora troppi bug
- Nessuna novità rivoluzionaria
- Strategie delle squadre migliorabili

**Cyanide Studio ha ormai fatto suo il motto "squadra che vince non si cambia". Anche *PCM 2009* non sfugge alla tendenza degli ultimi anni, contraddistinta da aggiornamenti, più che da rivoluzioni. Rimane un titolo consigliato agli appassionati del genere.**

**6 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 6 |

**IN ITALIANO**

**Come le precedenti espansioni, anche *Point Lookout* vanta una traduzione e un doppiaggio completi in italiano, di ottima qualità. Non è consentito scegliere la lingua preferita: il sistema scarica e installa automaticamente il gioco nell'idioma del sistema operativo, indipendentemente dalla versione di *Fallout 3* presente nel PC.**



A Point Lookout rimangono i resti del parco giochi.



Le paludi sono infestate da nuovi, spaventosi mostri.

**GENERE: GIOCO DI RUOLO**

# FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

## Anche senza bombe atomiche, il futuro prospettato da Bethesda è parecchio inquietante.

**CACCIA E RACCOLTA**

**L'atmosfera primitiva presente in *Point Lookout* si rispecchia anche nella presenza, all'interno della palude, di piante che possono essere raccolte e consumate. Oltre a rappresentare un elemento di novità nella parte esplorativa, questo aspetto si configura come una sorta di omaggio a *Oblivion*.**

**IN ALTERNATIVA...**

***Fallout 3: The Pitt***, Mag 09, 7½
La seconda mini-espansione di *Fallout 3* è molto simile a *Point Lookout*: una nuova area, una nuova missione, una nuova grande scelta nel corso della medesima.

***Mass Effect***, Ago 08, 9
Il primo capitolo della "space opera" di BioWare è un'ottima alternativa per gli appassionati di giochi di ruolo con ambientazione fantascientifica.

**LA quarta mini-espansione di *Fallout 3* torna ad aggiungere, come le prime due, un'area di gioco completamente nuova, che non intacca lo svolgimento della trama principale.**

Questa volta, il vostro alter ego è invitato a pagare un traghetto per raggiungere la zona costiera nota come Point Lookout, nel Maryland. A differenza che su Washington D.C., ambientazione del gioco base, su Point Lookout non è caduta alcuna bomba atomica: l'area è stata semplicemente abbandonata in seguito alla guerra ed è diventata una vasta palude, in cui si sono rifugiati gruppi di malviventi e strani personaggi dalla psiche non esattamente sana.

La missione principale verte proprio sulla necessità di "disarmare" due figuri (un ghoul e una specie di cervello in formalina) in lotta perpetua, con relativa possibilità di schierarsi dalla parte dell'uno o dell'altro, senza che ci sia alcuna differenza morale tra i due.

L'aspetto più importante da sottolineare è che *Point Lookout* tende a concentrarsi meno sulle missioni rispetto alle altre espansioni: lo scopo principale degli autori è stato, in questo caso, offrire una nuova area alla libera esplorazione.

Nella palude incontrerete diverse missioni secondarie, tesori nascosti e nuovi nemici, quasi tutti armati con asce e bastoni, in ossequio all'abbandono del luogo da parte dell'umanità tecnologizzata. Sarà, dunque, gustoso percorrere il luogo al di là delle quest, un po' come succede con le terre

> **"Nella palude incontrerete diverse missioni secondarie"**

selvagge attorno a Washington D.C. nel gioco base. Anche perché parecchi sforzi sono stati riversati nel tentativo, riuscito, di dar vita a un'atmosfera dal sapore nuovo, meno post-apocalittico e più gotico-horror: una cattedrale in rovina, cimiteri infestati da zombi, un faro abbandonato, visioni distorte causate da vegetali allucinogeni... tutto contribuisce a delineare un quadro che, a tratti, risulta davvero agghiacciante e al cui confronto le vastità soleggiate della devastazione nucleare paiono ideali per una scampagnata.

Non si pensi, però, che ciò implichi una sorta di stridore con l'ambientazione originaria: tutto viene spiegato in maniera plausibile e con la consueta cura per i dettagli che si è già vista all'opera sia nel gioco base, sia nelle precedenti espansioni. Anche i difetti, d'altro canto, tendono ad accomunare la serie: in *Point Lookout* la missione principale è piuttosto breve e si completa in poche ore; inoltre, la drastica scelta che ne segna lo svolgimento non ha conseguenze apprezzabili.

L'acquisto va dunque consigliato soprattutto a chi ha amato molto il titolo originale e vuole verificare la tenuta della sua giocabilità in un'ambientazione nuova e, per molti versi, originale.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

### ACQUISTO E INSTALLAZIONE

Anche in *Point Lookout*, come per le precedenti mini-espansioni di *Fallout 3*, la prima missione da risolvere è l'installazione. Il pacchetto deve essere acquistato tramite il servizio Games for Windows LIVE: adoperando la procedura standard, però, sarà necessario essere connessi alla Rete per giocare con i contenuti scaricati. È possibile evitare questo fastidio semplicemente cercando nel disco fisso, dopo l'acquisto e il download, i file relativi all'espansione (un .esm e due .bsa, che su Vista si trovano in **C:\Users\User Name\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC**), che andranno copiati nella cartella Data presente nella directory principale del gioco. Dopodiché, è sufficiente selezionare l'esm dell'espansione nel menu di lancio: a questo punto, il nuovo materiale sarà disponibile anche in modalità offline. *Point Lookout* si attiverà pochi istanti dopo il caricamento di qualunque partita salvata, purché il vostro personaggio sia all'aperto; i nuovi contenuti possono essere sperimentati in qualunque momento e con eroi di qualsiasi livello.

Info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **800 MS Point (circa € 9)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.microsoft.com/games/en-US/Live/Pages/fallout3pointlookout.aspx**

Specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1 GB HD, *Fallout 3*, Internet**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Nuova, riuscita atmosfera "horror"
- Un'inedita, grande area da esplorare
- Notevole attenzione per il dettaglio

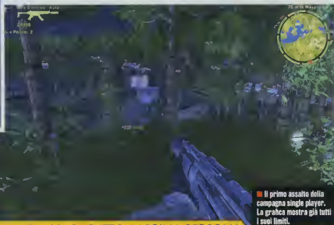
- Le scelte non hanno conseguenze drastiche
- Missione principale breve
- Elemento narrativo debole

**Per certi versi, *Point Lookout* è l'espansione più fedele a *Fallout 3*: diverse missioni da compiere, ma anche tanta esplorazione libera. Piacerà molto ai veterani, grazie alla novità rappresentnta dall'inedita atmosfera "gotica".**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 9 | 7 | 6 | 9 |

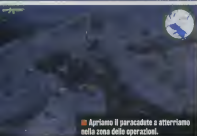
**7½**





Il primo assalto della campagna single player. La grafica mostra già tutti i suoi limiti.





Apriamo il paracadute e atterriamo nella zona delle operazioni.

**GENERE:** SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

# DELTA FORCE: XTREME 2

## Torna *Delta Force*. Ma siamo nel 2009...

**ERA il 1999 quando *Delta Force*, sparatutto bellico con un'infarinatura tattica, comparve sugli scaffali.**

Il successo di critica e pubblico fu indiscutibile, tanto da spingere Novalogic a realizzare numerosi altri titoli basati su questo fortunato schema, da *Land Worrior* a *Block Howk Down*, fino a *Xtreme*. Col passare degli anni, la qualità realizzativa della serie è però costantemente calata, fino ai minimi storici raggiunti con il qui presente *Xtreme 2*. Difficile dare una chiave di lettura a un simile tracollo, sta di fatto che, in pieno 2009, ci troviamo a che fare con un prodotto che sembra spuntato da un viaggio temporale. Del resto, non si spiega altrimenti la riproposizione di una grafica che sa tanto di fine Anni '90, spartana e cubettosa. Il motore è praticamente lo stesso di *Block Howk Down*, senza alcuna novità di rilievo. Insomma, un gioco che fin dalla prima schermata appare tremendamente obsoleto. Poco male, diranno i fan della serie: *Delto Force* non ha mai puntato più di tanto sulle meraviglie del 3D. Tuffiamoci allora in quello che Novalogic ha da offrirci, focalizzando la nostra analisi sulla giocabilità e soprattutto sul multiplayer, da sempre terreno di caccia prediletto della software house americana.

Il single player di *Xtreme 2*, più simile a un grosso tutorial che a una modalità ben strutturata e organica, si suddivide in due campagne distinte, in cui assaggeremo

> **"Un gioco che fin dalle prime schermate appare obsoleto"**

la vastità delle mappe (l'aspetto più interessante del gioco) nella nostra caccia ai soliti terroristi in giro per il mondo. Le possibili interazioni con elicotteri, mezzi terrestri e altro, non riescono a nascondere una povertà dell'insieme che investe tutti gli elementi di gioco, dalla cornice narrativa inesistente all'effettiva complessità delle azioni da svolgere. L'arsenale a disposizione è vasto e sufficientemente realistico, ma l'Intelligenza Artificiale nemica fin troppo blanda spegne presto le speranze di avere a che fare con un titolo di guerra divertente e impegnativo.

Dicevamo del multiplayer: da sempre *Delto Force* punta sui grandi numeri per scontri online fino a duecentocinquanta giocatori per server (limite teorico, vista l'impossibilità di gestire realmente così tanti utenti). Anche *Xtreme 2* batte questa strada, abbassando tuttavia il livello di realismo dei predecessori per puntare maggiormente su scontri dinamici e sull'impiego dei veicoli.

Le modalità di gioco sono le più classiche, e spaziano dal Cattura la Bandiera al Deatmatch, in singolo e a squadre.Il risultato complessivo concede un po' di divertimento, ma un bilanciamento quantomeno approssimativo renderà quasi impossibile distruggere i mezzi più grossi.

Solo il prezzo contenuto, peraltro non bassissimo, giustifica la presenza di *Xtreme 2* sul mercato. Il titolo Novalogic è lontano anni luce dagli standard attuali e scontenta sotto tutti i punti di vista. A una cifra simile, e anche a meno, si può trovare di meglio.

**Dario Ronzoni**




**IN INGLESE**

Il gioco è in inglese, con voci sufficientemente ispirate. Se non masticate la lingua della Regina, nessun problema: passerete più tempo a sparare che a conversare amabilmente.

**DOVE TROVARLO?**

Il modo più veloce per impossessarsi di *Delta Force: Xtreme 2* è scaricarlo da Steam (http://store.steampowered.com). Il servizio di digital delivery di Valve lo mette a disposizione per poco meno di 30 euro. Il download complessivo, complice lo stile decisamente obsoleto del progetto, pesa meno di 1 GB, molto al di sotto della media dei giochi contemporanei.

**IN ALTERNATIVA...**

***Delta Force: Black Hawk Down,*** Mag 03, 8
Un titolo ormai stagionato, che rappresenta l'ultimo episodio degno di nota della serie.

***ArmA II,*** Ago 09, 7½
Una valida simulazione militare, pur se non perfetta Solo per fan duri e puri.

**Info** ■ Casa **Novalogic** ■ Sviluppatore **Novalogic** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 28,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.novalogic.com

**specifiche tecniche**
- Sis Min **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Mappe molto vaste
- Possibilità di guidare alcuni veicoli
- Multiplayer ben strutturato

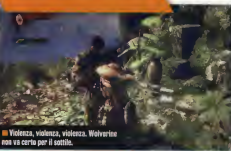
- Grafica incredibilmente obsoleta
- Single player di scarso spessore
- I.A. molto approssimativa

***Delta Force* prosegue la sua discesa verso livelli qualitativi sempre più bassi. *Xtreme 2* è un gioco troppo obsoleto e approssimativo per incuriosire i giocatori di oggi, abituati a titoli di ben altra caratura. Un tuffo nel passato che avremmo volentieri evitato.**

**4½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ARMI | DESIGN DELLE MAPPE |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 7 | 6 | 6 | 6 |

www.gamesvillage.it



Violenza, violenza, violenza. Wolverine non va certo per il sottile.



GENERE: AZIONE

# X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE UNCAGED EDITION

## Wolverine fa a fettine gli stereotipi sui giochi su licenza.

**IN ITALIANO**

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. Il lavoro svolto non presenta particolari errori ed è, in generale, di buona qualità.



**NON è un mistero che, nel mondo dei videogiochi, i prodotti su licenza siano spesso di qualità mediocre o scadente. Con rare eccezioni, infatti, si tratta di titoli sviluppati al risparmio, magari da studi con poca esperienza, e che puntano tutto sul nome scritto sulla confezione.**

*X-Men Le Origini: Wolverine*, per fortuna, va completamente in controtendenza e ci regala un'esperienza soddisfacente e divertente dal primo all'ultimo livello. Mettiamo le mani avanti dichiarando che non siamo alle prese con il gioco dell'anno, ma possiamo assicurarvi che vestire gli stracciati panni di Wolverine è stato uno spasso, con molti alti e pochi bassi, per tutte le dieci ore necessarie a completare la campagna principale (nonché l'unica).

*Wolverine* è un gioco d'azione in terza persona, che orbita essenzialmente intorno ai combattimenti corpo a corpo. Il nostro eroe girerà il mondo facendo a fette centinaia di nemici, spargendo ettolitri di sangue ed esibendosi in combinazioni di attacchi tanto cruente, quanto coreografiche. Mano a mano che si procede, inoltre, Wolverine salirà di livello, sbloccando nuove combo e imparando mosse ancora più violente e pericolose.

Scrivevamo poco sopra che non siamo alle prese con il gioco dell'anno e lo sottolineiamo, ma ci sono molte probabilità che *Wolverine* si riveli il più violento del 2009. La fantasia malata degli sviluppatori, sfruttando le potenzialità del personaggio, ha concepito delle morti truculente per i poveri nemici, che vedremo squartati, picchiati con le loro stesse braccia (opportunamente rimosse dal tronco) o addirittura decapitati dalle pale di un elicottero. Anche il corpo del protagonista, notoriamente in grado di rigenerarsi, ha un che di impressionante, visto che i segni del sangue e dei proiettili sono ben visibili sul modello poligonale e servono, in un certo senso, da indicatore della salute. Non c'è niente di terrificante, anche perché è tutto troppo eccessivo per essere credibile, ma il risultato è di grande effetto. Eccezion fatta per i più piccoli, che del resto dovrebbero essere allontanati dalla valutazione del PEGI (18+), siamo sicuri che tutti troveranno divertente il lato splatter di *Wolverine*.

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, Activision Blizzard e Raven Software hanno svolto un buon lavoro, che pur senza brillare per originalità non presenta errori gravi. Anche se nei primissimi livelli

**"Alterna l'ultraviolenza al ragionamento dei semplici enigmi"**

si ha la sensazione che basti fare un paio di combo a caso per sbaragliare i nemici, nel giro di poco l'Intelligenza Artificiale si fa abbastanza acuta da punire le ripetizioni, impedendo tra l'altro di vincere premendo i tasti all'impazzata. Wolverine si trova dunque alle prese con dei degni avversari, ma la sua capacità di rigenerazione è forse eccessiva, e gli permette di superare quasi ogni situazione senza morire.

Affrontando la campagna al livello di difficoltà normale, non abbiamo quasi mai perso un combattimento e le uniche volte in cui abbiamo dovuto ricaricare dal checkpoint precedente erano legate alle fastidiose cadute nelle zone vietate dei livelli, che purtroppo portano a morti istantanee. Questi due elementi mal calibrati, sulla carta, rischiavano di far crollare il gioco su se stesso, ma per

**CONTROLLER**

Il gioco è accessibile anche con mouse e tastiera, ma non è il massimo della comodità. Un controller come quello di Xbox 360 per Windows è la soluzione ideale per godersi *Wolverine* appieno.

La grafica non è niente di assurdo, ma è fluida e fa il suo dovere.

I nemici imparano in fretta a punire chi preme tasti a caso.

**SENSI FERALI**

Con la pressione di un tasto si attivano i sensi ferali, che mutano i colori su schermo ed evidenziano gli oggetti e gli elementi con cui è consentito interagire. Tale funzione, pur non essendo fondamentale, si rivela ottima quando, per distrazione, ci si blocca e non si capisce come proseguire. In tutta la campagna non ci è mai capitato di perdere tempo per capire come andare avanti, e le nostre poche incertezze sono state salvate da questa funzione.





## AMBIENTE PERICOLOSO

I poveri nemici di Wolverine faranno sempre una brutta fine, e i più sfortunati verranno spiaccicati in malo modo grazie alle insidie presentate dai livelli. Il nostro eroe non si farà troppi problemi, per esempio, ad afferrare i suoi avversari e a impalarli sulle punte acuminate che gli capiteranno a tiro, o a decapitarli ricorrendo a lame e pale di elicotteri.

## ADAMANTIO INSIDE

La trama del gioco narra vari momenti della vita di *Wolverine*, alcuni dei quali risalgono al periodo pre-adamantio. Ciò nonostante, gli artigli del nostro eroe sono sempre indistruttibili.



Le ambientazioni sono abbastanza varie e piene di oggetti per far male ai nemici.

## PER VERI FAN

*Wolverine* non è perfetto, ma siamo sicuri che i fan del nostro burbero eroe andranno pazzi per quest'ultima fatica di Raven.
I bug e la difficoltà passeranno in secondo piano, davanti alla gloriosa rappresentazione digitale del loro eroe preferito.



Abbattere gli elicotteri è una delle esperienze più truculente mai apparse sui nostri monitor.

fortuna risultano evidenti solo in alcune situazioni, noiose ma piuttosto rare, che grazie alla bontà del resto della campagna risultano più che accettabili.

Al di là di questi piccoli errori, l'esperienza è costantemente piacevole, e alterna l'ultraviolenza al ragionamento imposto dai semplici enigmi. Anche le ambientazioni sono abbastanza varie e la comparsa di tanti personaggi del mondo Marvel rende il tutto ancor più appetibile ai fan dei fumetti. Questi ultimi avranno modo di affrontare più volte la campagna per sbloccare extra quali i costumi alternativi di Wolverine, e saranno sicuramente felici di cammei illustri come quello di Gambit.
Raven ha davvero colto il carisma del personaggio, ed è riuscita con successo a trasporlo su schermo, centrando di fatto l'obiettivo principale di un titolo come questo. Purtroppo, non possiamo dire lo stesso degli aspetti strettamente tecnici, che, pur rimanendo nei limiti della decenza, presentano qualche problemino di troppo. La grafica in sé non è male, e il motore garantisce una buona fluidità anche alle risoluzioni più elevate (a patto di rispettare i requisiti, s'intende); ombre ed effetti di luce sono discreti, e i modelli poligonali rendono giustizia all'universo Marvel. Ciò che ci ha indispettito, invece, è la quantità di bug che, pur non minando significativamente l'esperienza di gioco, avremmo preferito non vedere in un titolo come questo. Di tanto in tanto, si è costretti a ricaricare la partita per un palese errore di programmazione e, inevitabilmente, si perde un po' dell'entusiasmo che si era ottenuto a suon di uccisioni cruente.

Pur con i suoi limiti, *Wolverine* è uno dei migliori titoli su licenza apparsi di recente, ed è consigliato a tutti i fan Marvel e a chi vuole distrarsi con un po' di azione ammazzasette.

**Fabio Bortolotti**




**IN ALTERNATIVA...**

***Prototype***, Lug 09, 8 ½
Un gioco diverso, ma sempre supereroico e divertente.

***Devil May Cry 4***
Set 08, 8 ½
Non si parla di supereroi, ma di azione in terza persona di alta qualità.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Raven** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.uncaged.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Violento ed esaltante
- Buona rappresentazione di Wolverine
- Divertente fino alla fine

- Troppo facile
- Qualche bug di troppo
- Morti improvvise

**Un titolo che non fa gridare al miracolo, ma che riesce a catturare con il suo ritmo e la sua violenza. I fan di *Wolverine* ne andranno matti, mentre gli altri si troveranno per le mani un buon gioco d'azione, dinamico e divertente al punto giusto.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 |

■ Capiterà di rimanere bloccati, se la creatura non soddisfa i requisiti dello scenario.

■ Il teletrasporto cala il capitano nella follia delle situazioni inventate dagli altri utenti.

**GENERE:** SIMULATORE DI EVOLUZIONE

# SPORE - AVVENTURE GALATTICHE

## Un universo in continua espansione, grazie all'energia creativa degli appassionati.

**IN ITALIANO**

**Manuale e programma sono interamente tradotti nella nostra lingua, ma occorre tenere presente che le avventure create da altri utenti potrebbero contenere testi in linguaggi sconosciuti.**



**NELL'era della cultura "wiki" e dello scambio di dati, i giocatori si sostituiscono ai programmatori, o meglio, questi ultimi forniscono ai primi i mezzi per plasmare la propria esperienza di gioco e condividerla in Rete.**

Gli editor di scenari non sono certo una novità, ma se un tempo questi erano a esclusivo appannaggio di utenti con buone conoscenze informatiche, oggi non occorre imparare a memoria codici e stringhe di programmazione, né disporre di ore e ore di tempo libero (per ottenere risultati soddisfacenti). Questa espansione di *Spore* porta a compimento la formula originale del gioco, integrando gli strumenti di cui si sentiva la mancanza: le migliori *Avventure Galattiche* scaturiscono, dunque, dalla fantasia dei suoi acquirenti, ora liberi di cogliere (e offrire) i frutti dell'immaginazione.

Una volta installato il pacchetto aggiuntivo (procedura che richiede il titolo base), la fase spaziale, già presente in *Spore*, assume un nuovo spessore: è infatti possibile esplorare di persona pianeti sconosciuti, nelle vesti di un capitano d'astronave sbarcato con il teletrasporto sulla superficie del mondo alieno cui si intende far visita. Nel corso di questi scali sulla terraferma, ci si misura con sfide di diversa natura. Le stesse missioni che si possono creare con l'editor di avventure: Maxis mette a disposizione un buon numero di quest, ma sono già disponibili molti scenari disegnati da giocatori di *Avventure Galattiche* che battono l'inventiva degli sviluppatori.

Impossibile, dunque, resistere alla tentazione di sceneggiare una saga personale, dare voce alle creature assistite in ogni stadio evolutivo, scolpire panorami e raccontare in mondovisione (a utenti sparsi per il Globo) storie sognate, pianificate o nate dall'ispirazione del momento. Ogni avventura finisce nell'archivio della Sporepedia, accessibile a chiunque sia connesso, e si può avere un riscontro del gradimento attraverso i voti favorevoli o contrari espressi al termine della partita.

Per accedere ai contenuti dell'espansione non è necessario rigiocare le fasi precedenti a quella spaziale, cioè, fino alla costruzione di una nave per salpare dal pianeta natio. Esiste una funzione per compiere partite rapide, in alternativa basta modellare un capitano con l'apposito editor o sceglierne uno tra quelli presenti nel database e i cancelli della galassia si spalancheranno. L'universo non è sempre uno spazio accogliente, alcune zone celano minacce inenarrabili; fortunatamente, scendendo su altri corpi celesti, si partecipa a pacifiche competizioni sportive o si

> "Editor semplici, ma privi di opzioni avanzate"

compie un soggiorno all'insegna di lunghe escursioni, chiacchierate distese e ingegnosi rompicapi.

Nella Sporepedia, le avventure sono appunto divise per genere, secondo le seguenti etichette: missioni belliche offensive e difensive, quest di socializzazione (col fine di stringere amicizia con le forme di vita autoctone), esplorazione, caccia al tesoro, enigmi e quelle con un copione più articolato, che possono comprendere elementi derivati dalle suddette categorie. La cartella che raccoglie le missioni disponibili online può essere ordinata con filtri di ricerca quali numero di download, percentuale di voti, difficoltà e punteggio assegnato. Si può anche sapere per quali è previsto un capitano fisso e dove, invece, si può utilizzare il proprio.

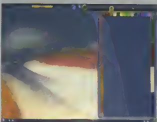
Nella navigazione all'interno dei menu e nella facilità d'uso dei potenti e versatili editor, *Avventure Galattiche* rispetta l'immediatezza e la semplicità del gioco ideato da Will Wright, ma non è esente da nei. Trattandosi di un'espansione, non sono state apportate migliorie visive, ma neppure corretti gli errori di compenetrazione tra poligoni, fin troppo frequenti con questo motore grafico.

**MINIMALISMO IMPOSTO**

**Esiste un limite al numero di elementi scenografici (o dettagli della creatura) di cui si può disporre. L'indicatore di complessità analizza la nostra creazione e impedisce di oltrepassare un livello di densità di particolari, per non causare cali di prestazioni nel corso della partita.**

**PIANETI ROVENTI, MONDI GHIACCIATI**

L'editor di scenari consente di predisporre la cornice che farà da sfondo alla vicenda narrata. Per cominciare, si sceglie uno fra i pianeti proposti, il cui modello funge solo da trampolino. Bastano, infatti, pochi passaggi per rivoluzionarne la morfologia. Oltre ai pennelli per agire sul terreno, è possibile modificare lo schema cromatico e regolare parametri quali temperatura globale, livello dell'acqua, densità dell'atmosfera e momento della giornata. Per quanto concerne la vegetazione, è consentito attingere da quattro categorie: manto erboso (o rocce), bassa, media e alta flora, ma la distribuzione è automatica.





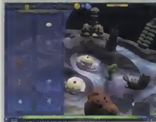

Un menu a tendina, in alto a sinistra, ci ricorda lo scopo della missione.

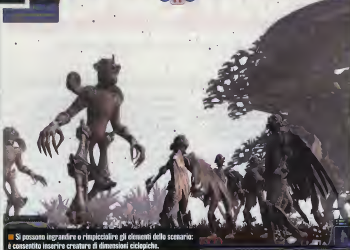

Ci sono oltre 30 nuovi accessori per i capitani. Inutile aggiungere che la maggior parte serve a scopi bellici.

**CAPITANI CORAGGIOSI**
Gli intrepidi eroi che, impersonati dai giocatori, guadagnano punti portando a termine le missioni, permettono di scalare di livello e di sbloccare nuovi elementi dell'arsenale, dando accesso a strumenti di combattimento sempre più efficaci. La componente da gioco di ruolo è piuttosto superficiale, ma aiuta a calarsi maggiormente nella parte.

## IL COPIONE

La compilazione assistita del soggetto e della sceneggiatura dell'avventura prevede una serie di punti fondamentali, ovvero condizioni necessarie affinché la missione funzioni: il primo passo è stabilire la posizione del capitano all'inizio dello scenario e indicare il personaggio come bloccato o meno (ovvero, concedere o meno al giocatore di utilizzare una propria creatura). È la volta, dunque, del resto del cast, i cui tratti caratteriali possono essere specificati in seguito. Edifici, veicoli e suoni sono gli ultimi elementi prima di creare la trama. Determinare obiettivi, azioni e interazioni non è affatto complicato e non è necessario compilare stringhe di codice, basta semplicemente spostare un cursore tra i personaggi, come un passaggio di testimone, specificando chi debba parlare con/raccogliere cosa/uccidere chi.




Si possono ingrandire o rimpicciolire gli elementi dello scenario: è consentito inserire creature di dimensioni ciclopiche.

**SPACE OPERA**
Il termine Space Opera era caro a Gene Roddenberry, che lo usava per descrivere la serie tv da lui ideata, "Star Trek". In *Avventure Galattiche* c'è modo di suddividere l'avventura in atti (fino a un massimo di otto, con tre obiettivi ciascuno). Giacché ogni atto consente di spostare l'azione su un nuovo scenario, è possibile creare una vera e propria saga spaziale sulla falsariga del suddetto telefilm.

Ci sono, poi, dei limiti all'utilizzo dei nuovi strumenti, la cui interfaccia è tanto chiara da leggere quanto priva di opzioni avanzate.

Fermo restando che i mezzi a disposizione bastano e avanzano per confezionare volumi di racconti interattivi da caricare nella libreria pubblica, sarebbe stato interessante accedere a parametri più precisi, riguardanti, per esempio, la disposizione della vegetazione, che è invece seminata a caso (previa decisione sul tipo di coltura da piantare). Nulla di trascendentale, comunque, tanto più se l'alternativa si fosse rivelata complessa quanto l'editor di *Neverwinter Nights* (in particolare del secondo capitolo), semplificato ma ancora precluso a chi non ha pazienza e tempo libero. In *Spore – Avventure Galottiche* bastano pochi passaggi per definire un'avventura efficace, ognuno dei quali è illustrato dal tutorial. Il rovescio della medaglia, per così dire, è la qualità altalenante del materiale condiviso da altri utenti: per esempio, talvolta si scopre, nel corso della sessione, di non possedere i requisiti per completare l'obiettivo finale (né era specificato quali fossero nella descrizione del file). Non è completamente corretto affermare, poi, che il limite alle infinite combinazioni si misuri con la fantasia, poiché ogni creazione è marchiata dallo stile allegro e spensierato che caratterizza *Spore*: tinte più fosche e cupe sono del tutto incompatibili con l'atmosfera gioiosa.

*Avventure Golottiche*, più che allargare i confini, conferisce il passaporto per tuffarsi nell'idea che il pubblico si è fatto dell'universo di *Spore* e delle sue potenzialità. Come se spettasse ai più volenterosi il compito di popolare sistemi vuoti, in attesa di un Creatore. Vige sempre, però, la regola del "nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma": chiunque può rimaneggiare le avventure altrui, stravolgerle e riproporle come proprie.

Tito Parrello

**IN ALTERNATIVA...**

*Spore*, Ott 08, 9
Il gioco base, necessario per installare l'espansione, nonché per creare bizzarre creature e seguirne l'evoluzione.

*The Sims 3*, Lug 09, 9
Anni luce dalle galassie di *Spore*, ma ugualmente malleabile e pervaso dal senso dell'umorismo.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **EA** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spore.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, *Spore***
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Nuovi oggetti, armi e parti della creatura
+ Nutrito archivio di avventure online
+ Strumenti per creare in poche pennellate...

− ... Ma senza concentrarsi sul particolare
− Comprende un paio di editor e poco più
− Si paga per arricchire il database di *Spore*

**Più che un'espansione, un invito a espandere rivolto agli appassionati. Per chi ha *Spore* sarebbe un delitto perdere l'occasione di esprimere le proprie idee, ma il prezzo è fuori misura, se rapportato al contributo fornito dagli autori di avventure.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | EDITOR | IMMEDIATEZZA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 9 | 8 | 8 |

Gli intenditori richiamano l'attenzione per suggerire nuove varianti alle ricette o per comprare segreti di cucina.

La gamma di personaggi che fanno visita al ristorante è molto ampia e ognuno ha gusti ed esigenze diversi.

**GENERE:** GESTIONALE

# RESTAURANT EMPIRE II

Per gli aspiranti ristoratori e per chi sa assaporare il gusto della sfida.

### IN ITALIANO

Manuale e gioco sono interamente tradotti nella nostra lingua. *Restaurant Empire II* non è stato doppiato per il semplice motivo che il linguaggio parlato è inventato, come il simlish di *The Sims*. Il libretto incluso nella confezione conta una quarantina di pagine a colori, raro esempio di istruzioni curate nella forma, oltre che nei contenuti.



### MASSIMIZZARE I PROFITTI

Per ammortizzare i costi si possono tagliare le spese di pubblicità, lezioni e bollette (limitando gli orari d'apertura e l'illuminazione), oppure si risparmia sulle materie prime da impiegare in cucina e, al contempo, si alzano i prezzi, ma è inevitabile un calo d'apprezzamento.

**NELLA** prefazione de "La Scienza in cucina e l'Arte di Mangiare bene" (1881), Pellegrino Artusi esordiva scrivendo che "la cucina è una bricconcella; spesso e volentieri fa disperare; ma dà anche piacere".

Questa frase proviene da un'epoca lontana dalla nostra, ma descrive efficacemente lo spirito di *Restaurant Empire II*. La società è radicalmente cambiata dalla fine del XIX secolo a oggi, eppure, i consigli del gastronomo italiano sono ancora validi e non è stata inventata una tecnologia in grado di supplire alla mancanza di talento ai fornelli. I migliori ristoranti sono templi in cui l'arte dei sapori è esercitata artigianalmente, mettendo a frutto una conoscenza affinata in secoli di storia, arricchita dalla creatività dello chef e dalla cornice architettonica. Insomma, non basta servire deliziose portate, ma occorrono fantasia e personalità affinché un locale raggiunga un'eccellenza tale da meritarsi fama e prestigio.

Il team di sviluppo capitanato da Trevor Chan ha studiato con attenzione il settore della ristorazione per confezionare un gestionale coerente e realistico, curato nei dettagli. Il primo *Restaurant Empire* (2003) fu infatti apprezzato per la profondità della simulazione, nonostante un motore grafico da pensionamento anticipato, già obsoleto in partenza. La possibilità di amministrare, seppure per gioco, un ristorante costruito secondo personali canoni estetici, continua a esercitare un grande fascino ed ecco servito il secondo capitolo, che non solo amplia gli orizzonti gastronomici del precedente episodio, allargando l'attività a due nuove imprese (Caffetteria e Casa del dessert), ma ne ripropone la campagna originale opportunamente riveduta e corretta. Potrebbe sembrare una sorta di remake "esteso", ma le novità non si limitano agli standard di una semplice espansione.

Anzitutto, le sedici missioni della nuova carriera raddoppiano il tempo necessario per concludere la trama, suddivisa in due parti, giocabili distintamente l'una dall'altra. Nella prima, si ripercorre la storia già nota, ovvero l'ascesa del giovane chef Armand Leboeuf, mentre nella seconda, inedita, la narrazione comincia laddove si era fermata e vede per co-protagonista Delia Delecoeur, la moglie di Armand, più incline alla direzione di bar e pasticcerie. Esiste, poi, una modalità di gioco libero, svincolata dalla sceneggiatura, in cui l'unica condizione a decretare la fine della partita è la bancarotta. In ogni caso, per avere successo, ovvero per avviare un business

> **"Ci vuole pazienza e dedizione, ma il tutorial cancella ogni dubbio"**

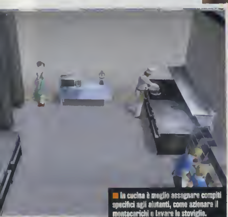
proficuo, è necessario munirsi di pazienza e spirito d'osservazione. Concepire un locale confortevole e funzionale richiede tempo, più che risorse economiche: stanziare grandi cifre per acquistare mobilio e decorazioni lussuose non serve, se non sono in linea con le aspettative della clientela o col livello della cucina. Così come è controproducente ammassare pezzi d'arredamento senza tenere in considerazione l'ergonomia dell'ambiente, innanzitutto perché ogni elemento di troppo intralcia gli spostamenti dei camerieri tra i tavoli, causando ritardi nelle consegne; in secondo luogo, perché non ha senso privare un oggetto costoso del suo reale valore, incastrandolo dove non può essere ammirato. Volendo, ci si può arricchire aprendo ristoranti meno pretenziosi, purché ci sia coerenza tra i prezzi sul menu e la qualità del servizio offerto. La clientela è composta da ogni strato sociale e solo una minoranza è disposta a spendere somme elevate per un pasto, ma è fondamentale che tutti siano soddisfatti quando arriva il conto.

La reputazione del ristorante dipende, infatti, da confort, ambiente, qualità del cibo e cortesia del personale, ma è anche influenzata dai prezzi sul menu e dalle lamentele. Queste ultime possono riguardare il trattamento degli avventori e la rapidità del servizio, così come il gradimento delle portate: quando un ospite del locale si ritiene trascurato o insoddisfatto, può anche decidere di andarsene. Tenere a mente i dati presenti nella finestra che riporta in dettaglio le informazioni sugli avventori fornisce un quadro dei desideri del pubblico e degli ambiti verso cui è meglio indirizzare maggiore attenzione. In effetti, non è facile esaudire ogni richiesta, ma

### ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Il nuovo motore grafico di *Restaurant Empire II* non è di ultimissima generazione, ma si contraddistingue per una resa visiva pulita e piacevole, arricchita da effetti di shader e da texture dettagliate per quanto riguarda gli alimenti, che sono molto difficili da rendere credibili e, soprattutto, appetibili, tanto in fotografia quanto in computer grafica. I piatti rappresentati solleticano le papille gustative e trasmettono consistenze e suggestioni aromatiche. Non è difficile calarsi nei panni dei clienti, animati da un'Intelligenza Artificiale realistica che assegna loro caratteri e preferenze. I modelli poligonali sono un po' spartani e le animazioni rigide e innaturali, ma la grande varietà di personaggi evita che il locale si riempia di cloni. La nota più dolente riguarda la risoluzione video, con solo due alternative (1024x768 e 1280x1024).





■ In cucina è meglio assegnare compiti specifici agli aiutanti, come azionare il montacarichi e lavare le stoviglie.



■ Il montacarichi permette di servire al piano superiore le portate senza che queste si raffreddino nel tragitto.

**LA VARIETÀ IN NUMERI**

Questo seguito ripropone i contenuti del gioco originale in una nuova veste grafica. Ci sono oltre 600 ricette suddivise in specialità francesi, italiane, americane e tedesche. Il numero di oggetti è raddoppiato, da 700 a 1.400. Senza contare le tante migliorie alle meccaniche di gioco, finezze che aumentano divertimento e longevità.

## CINEMA DA GUSTARE

I film che omaggiano la buona tavola sono pochi, ma... buoni. Il migliore in assoluto è "Il pranzo di Babette" (1988) di Gabriel Axel, tratto dal racconto omonimo di Karen Blixen. La piccola comunità del villaggio norvegese di Berlevaag è riunita a tavola da Babette Hersant, fuggitiva dalla Francia, accolta anni prima dalle caritatevoli figlie del compianto decano: con i soldi vinti alla lotteria, vuole portare i fasti dell'alta cucina alle persone umili, ma generose, che l'hanno aiutata. Prima di prestare servizio come domestica alle sorelle protestanti, infatti, Babette era una famosa cuoca a Parigi. In "Big Night" (1996) di Campbell Scott e Stanley Tucci, i fratelli Primo e Secondo, per scongiurare il fallimento del loro ristorante, organizzano una grande serata, il capolavoro di una vita da chef. Nel provocante "Chocolat" (2000) di Lasse Hallstrom, ispirato al romanzo di Joanne Harris, il "cibo degli dei" è un mezzo per ammaliare i sensi, ma anche uno strumento per sciogliere i pregiudizi. Sono, infine, degni di nota, "Ricette d'amore" (2001), il suo remake americano "Sapori e dissapori" (2007) e "Ratatouille" (2007).



■ Un ristorante di qualità deve offrire un ambiente suggestivo: una buona cena a lume di candela non si dimentica.

bisogna distinguere le critiche costruttive da quelle fini a sé stesse. È sufficiente seguire i consigli dell'ottimo tutorial per mettere in piedi una fonte sicura di reddito e avere un conto in banca sempre in attivo. È raro trovare spiegazioni tanto esaurienti in un gioco manageriale, proprio per via della complessità e della quantità di parametri su cui far luce, ma *Restaurant Empire II* non trascura gli utenti meno esperti e introduce gli argomenti per gradi, senza forzare la curva di apprendimento.

Si impara subito come disporre i tavoli e gli elementi ornamentali, in una modalità di costruzione non tanto distante da quella adottata nella serie *The Sims* o in altri titoli affini. Segue la gestione del personale, attraverso cui si assume lo staff, si concedono aumenti e si finanziano corsi d'aggiornamento; in questa edizione si può anche stabilire la divisa di camerieri e maître (responsabili di sala). Solo dopo aver acquisito le basi, si passa a tematiche più avanzate. Se non si conosce il significato di un'icona, basta soffermarcisi col puntatore del mouse: dopo un paio di secondi, compare una descrizione.

Seppure risucchiati dalla simulazione, è impossibile dimenticare la fame e trascurare il proprio metabolismo, perché osservare il viavai di pietanze mette un certo appetito e chi è affascinato dall'alchimia degli aromi può ricavare preziosi suggerimenti di cucina leggendo la composizione delle ricette: le formule sono tutte veritiere e le dosi corrispondono a proporzioni reali.

Tra tutti i giocatori siamo quelli meglio predisposti per apprezzare un titolo come *Restaurant Empire II*, che ammicca alle antiche tradizioni culinarie europee: gli italiani hanno impresso nel codice genetico il gusto per la buona tavola e Trevor Chan, noto sviluppatore di videogiochi (autore, tra gli altri, di *Capitalism* e della serie *Seven Kingdoms*), ha voluto rendere omaggio a questa nostra virtù.

Forse, la gestione di un ristorante rappresenta una sfida troppo impegnativa per coloro che prediligono giochi più immediati, ma, per chi volesse cimentarsi, l'intrattenimento, anche a lungo termine, è garantito.

**Tito Parrello** 


**IN ALTERNATIVA...**

***Restaurant Empire,*** Mar 04, **7**
Nonostante sia incluso nel seguito, potrebbe rivelarsi ancora un valido acquisto: disponibile a prezzo contenuto e più leggero per vecchi PC.

***Hotel Giant,*** Set 02, **5**
Gestionale centrato sull'attività alberghiera. Meno fortunato rispetto ad altri titoli prodotti da Trevor Chan, ma ugualmente interessante.

Info ■ Casa **Blue Label Entertainment** ■ Sviluppatore **Enlight Software** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02 45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.enlight.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD**
- Multiplayer **No**

- Grande varietà di contenuti e di opzioni
- Salvataggi liberi
- Manuale e tutorial esaurienti

- Modelli poligonali e animazioni poco curate
- Musiche e suoni senza infamia e senza lode
- Grafica fluida, ma non al passo coi tempi

**Le doti imprenditoriali non sono l'unico requisito per avere successo in questo gestionale, che permette di esprimere in totale libertà il proprio estro culinario e architettonico. Originale, stuzzicante e coinvolgente per golosi e appassionati di cucina.**

**7 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | REALISMO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 |




In questa schermata potremo tenere sotto controllo il progredire della nostra carriera.




Il nostro novellino impegnato in una delle prime partite di allenamento: ne seguiranno anche troppe, prima di incrociare la racchetta con tennisti impegnativi.

**GENERE:** GIOCO SPORTIVO

# VIRTUA TENNIS 2009

## Torna *Virtua Tennis*, ma la magia è agli sgoccioli...

**IN ITALIANO**

***Virtua Tennis 2009* può contare su una completa traduzione in italiano, dal manuale alle schermate di gioco.**



**NEL mondo dei titoli sportivi, il marchio Virtua Tennis rappresenta da anni la più gettonata rilettura arcade dello sport tanto caro a Rino Tommasi e Gianni Clerici.**

Dalla sala giochi al PC, passando per console di varie generazioni, il titolo Sega ha sempre mescolato con una certa perizia moderato realismo e tanto divertimento allo stato puro. *Virtua Tennis 2009* sbarca sui nostri monitor riproponendo questa classica ricetta, arricchita dall'ormai consueta infornata di giocatori reali presenti su licenza. Ecco allora comparire gente del calibro di Roger Federer, Rafa Nadal e Andy Murray, senza dimenticare, sul versante femminile, Maria Sharapova e Venus Williams, per un totale di ben 23 tennisti (8 inediti).

Bastano pochi minuti per ritrovare il feeling tipico della serie: qualche scambio veloce in modalità Esibizione e tutta l'immediatezza di *Virtua Tennis* sarà di nuovo davanti ai nostri occhi.
A ben vedere, l'ultimo nato di casa Sega si propone più come un'evoluzione senza strappi del predecessore *Virtua Tennis 3*, piuttosto che come un gioco realmente nuovo. Non un male di per sé, se non fosse per una struttura che, priva di grosse novità, comincia a mostrare il peso degli anni. Va detto, la concorrenza su PC è quasi nulla, se si eccettua l'ormai non più freschissimo *Top Spin 2*, e *Virtua Tennis* può così disporre ancora di uno spazio sufficientemente ampio per mettersi in mostra. Un regime di monopolio, tuttavia, raramente porta con sé prodotti davvero degni di nota.

La modalità principale del gioco è il confermato World Tour, una vera e propria Carriera durante cui condurremo un tennista alle prime armi dall'anonimato al primo posto della classifica mondiale. Ciò che colpisce subito del World Tour, una volta superata la classica fase di creazione del personaggio, è l'estrema facilità degli incontri e la sfiancante serie di match di secondo piano da affrontare prima del vero esordio in competizioni di rilievo.

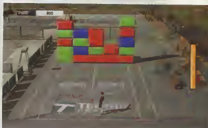
Di fatto, passeremo diverse ore tra blande sfide d'allenamento e visite al negozio di articoli sportivi, prima di darci da fare con tennisti degni di questo nome. Rispetto al passato, sono state eliminate alcune esagerazioni nell'Intelligenza Artificiale (ora i tuffi clamorosi saranno meno frequenti) e introdotte animazioni più realistiche, oltre a un sistema di affaticamento che ci impedirà di disputare troppi match consecutivi, ma nel complesso lo stile di gioco non sembra in grado di superare un'impronta fin troppo arcade che, al di là della natura ben definita della serie, meriterebbe una sostanziosa rinfrescata. Del resto, gli scambi si risolveranno quasi sempre in lunghe "pallettate" da fondocampo e la scarsa connotazione dei vari tipi di tiro non spingerà quasi mai il giocatore a cercare soluzioni alternative per segnare il punto.

**PAD AND VOLLEY**

**Come accade per molti titoli sportivi, *Virtua Tennis 2009* necessita di un pad per essere giocato al meglio. Affrontarlo con la tastiera non sarà comunque un'esperienza impossibile.**

**L'ETERNA SFIDA**

Sulla copertina del gioco fanno bella mostra di sé Federer e Nadal, i due migliori giocatori al mondo. Da un po' di tempo a questa parte, lo spagnolo sembra aver preso il sopravvento sul campionissimo svizzero. Nel recente torneo di Wimbledon, però, il buon Roger è tornato a primeggiare. Bella forza, direte voi, mancava proprio l'infortunato Nadal! Agli Open degli Stati Uniti, infortuni permettendo, si rinnoverà la sfida tra i due. Ne vedremo delle belle.



**"L'aspetto più interessante è rappresentato dai minigiochi"**



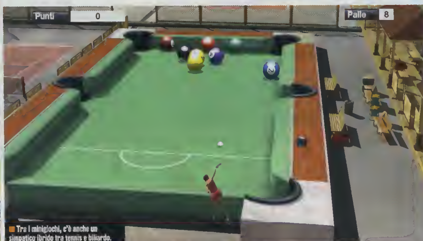












Tra i minigiochi, c'è anche un simpatico ibrido tra tennis e biliardo.



Una valanga di palle giganti e frutta! Anche questo è *Virtua Tennis 2009*.

## COMANDI TROPPO SEMPLICI

I comandi di base per colpire la palla sono tre: il colpo liftato, il colpo tagliato e il pallonetto. In base alla nostra posizione sul campo, poi, è possibile mettere a segno uno smash, una palla corta o un tiro in corsa.

## MULTIPLAYER ZOPPICANTE

Peccato per l'assenza di un multiplayer online in *Virtua Tennis 2009*, carenza non di poco conto per un gioco sportivo. Per gli appassionati delle sfide contro avversari umani, resta solo la possibilità di affrontare fino a 3 giocatori sullo stesso PC, in incontri di singolare e doppio.

Paradossalmente, l'aspetto più interessante di *Virtua Tennis 2009* è rappresentato dai minigiochi, almeno sulla carta semplice riempitivo dell'offerta Sega. In pieno stile nipponico, queste sfide che nulla hanno a che fare col tennis vero, riescono nel non semplice intento di divertire e stimolare, mettendo a nudo la pura giocosità di *Virtua Tennis*. In tal senso, i nuovi minigiochi introdotti da questa versione (irresistibile quello dei pirati) centrano pienamente il bersaglio, arricchendo ulteriormente un'offerta ricca e spassosa.

Graficamente, *Virtua Tennis 2009* non colpisce affatto: i campi di gioco, solo lontanamente ispirati ad alcuni celebri templi del tennis mondiale (Roland Garros, Wimbledon, Flushing Meadows e altri), appaiono poco dettagliati e insospettabilmente pesanti, anche su PC non proprio di fascia bassa.

Va peggio alla voce giocatori. Se, come scritto, alcune nuove animazioni riescono a trasmettere una maggiore sensazione di realismo, nel complesso i movimenti appaiono troppo veloci, con l'aggravante di modelli 3D poco somiglianti alle controparti reali e oggettivamente brutti (la Sharapova poligonale non rende affatto giustizia all'avvenente tennista russa).

A distanza di anni dall'esordio del marchio, *Virtua Tennis* sembra giunto a un punto cruciale della propria storia: pur senza rivali di rilievo, almeno su PC, la serie di Sega necessita di una decisa evoluzione che, senza tradirne l'anima, sappia mantenere il gioco al passo con i tempi.

Di fatto, l'edizione 2009 è un titolo scialbo e poco affascinante, tendenzialmente noioso e nobilitato solo da una succosa galleria di minigiochi. Troppo poco per appassionare i fan della racchetta, ancora alla ricerca di un prodotto che sappia rendere giustizia a uno sport mai abbastanza considerato dagli sviluppatori. Aspettiamo fiduciosi.

**Dario Ronzoni** GIOCHI COMPUTER

## IN ALTERNATIVA...

***Top Spin 2***, Nat 06, 7½
Più simulativo del rivale Sega, resta ancor oggi la migliore alternativa per chi cerca un gioco di tennis con un minimo di realismo.

***Virtua Tennis 3***, Mag 07, 7½
Poche differenze rispetto al suo successore e complessivamente più riuscito, resta una delle migliori incarnazioni della serie.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sumo Digital** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.sega-italia.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Minigiochi divertenti
- Molti giocatori reali
- Stile di gioco immediato...

- ... ma scarsamente impegnativo
- Grafica obsoleta
- World Tour noioso

***Virtua Tennis* torna sui nostri monitor con un gioco che è la naturale evoluzione della serie, ma che scorre via senza impressionare. Nel complesso risulta scialbo e privo di spessore, con l'eccezione dei divertenti minigiochi.**

**6**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | REALISMO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 7 | 7 | 6 | 5 |

Le condizioni meteorologiche, come il terribile inverno russo, possono influenzare radicalmente le campagne militari.

GENERE: WARGAME

Nelle battaglie tattiche è consentito evidenziare di quanto si possono spostare le nostre divisioni e brigate.

# CROWN OF GLORY EMPEROR EDITION

## Un classico napoleonico riceve un trattamento imperiale.

### IN INGLESE

Per il momento, *Crown of Glory: Emperor Edition* è disponibile solo in inglese, e non sono previste traduzioni in italiano. Come tutti i wargame richiede una buona conoscenza della lingua, a causa della necessità di studiare a fondo il manuale e delle molte informazioni contenute nelle schermate di gioco. Matrix, come sempre, lo vende dal proprio sito (www.matrixgames.com) a 39,99 euro per la versione in download digitale, e a 47,99 euro (+ spese di spedizione) per chi desidera la confezione con manuale stampato. I possessori dell'originale *Crown of Glory* possono beneficiare di uno sconto di circa 7 euro; i dettagli a riguardo si trovano all'indirizzo www.matrixgames.com/discount/cogee.asp

**GLI anni recenti hanno visto la pubblicazione di un insolito numero di titoli dedicati al periodo napoleonico. Tra questi, uno dei più acclamati è stato *Crown of Glory*, edito da Matrix Games nel 2006.**

*CoG* simulava la gestione strategica di una nazione in tempi "militarmente interessanti", unendola a una risoluzione tattica delle battaglie su mappe separate. Il gioco riscosse comunque molto successo tra gli appassionati e i forum di Matrix vennero inondati di suggerimenti su come avrebbe potuto essere ulteriormente arricchito. Ora, con l'*Emperor Edition*, gli sviluppatori di Western Civilization Software pubblicano quella che, a tutti gli effetti, può essere considerata un'espansione "stand-alone" dell'originale, che ne aumenta i contenuti di circa il 50%.

*Crown of Glory: Emperor Edition* copre, con vari scenari e campagne, il periodo che va dal 1792 al 1815, ovvero quando il piccolo generale corso e le sue avventure militari resero convulsa la vita delle nazioni europee. La mappa spazia dalla Scandinavia al Nord Africa e dalla Penisola Iberica al Vicino Oriente, e ogni giocatore è a capo di una delle potenze del periodo: Francia, Inghilterra, Turchia, Spagna, Svezia, Austria, Prussia e Russia (alcuni scenari consentono di giocare con potenze minori, quali Olanda o Polonia). Una mossa strategica simula un mese, ed è divisa in due fasi: "ordini" ed "esecuzione". Durante la prima, gli avversari (fino a otto, sette dei quali possono essere sostituiti dall'Intelligenza Artificiale) inviano ordini alle forze sotto il loro comando e si occupano dell'amministrazione dell'impero; durante la seconda, il computer esegue simultaneamente le azioni di tutti i contendenti e ne calcola i risultati.

La mappa è divisa in regioni, e oltre alle grandi potenze menzionate sopra è popolata da una miriade di stati minori; con questi è possibile commerciare, entrare in trattative diplomatiche o, se proprio siamo sopraffatti dalla sete di conquista, far tuonare il cannone.

Quando due eserciti avversari o (in questa nuova edizione) due flotte si incontrano, l'azione può essere risolta in ben quattro modi diversi. Il più veloce consiste nel lasciare che sia il computer a calcolare il risultato, basandosi sul tipo, il numero e la preparazione delle unità presenti, e fattori contingenti quali la natura del terreno e le condizioni atmosferiche. Chi vuole vedere gli eserciti in azione, ma non "sporcarsi troppo le mani", può spostarsi su una griglia semplificata sulla quale le unità vengono disposte e ricevono alcuni ordini di base prima che

> "Colpisce il giocatore con una miriade di sfaccettature"

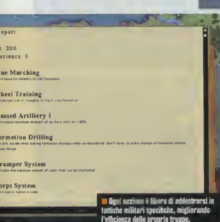
il PC risolva la battaglia. Infine, come scritto, c'è la possibilità di giocare uno "scontro dettagliato". In questo caso, il regolamento offre ben due livelli di complessità. Le mappe tattiche (generate casualmente in base alla natura della zona in cui avviene lo scontro) hanno una scala di circa 600 metri per esagono, con ogni unità che rappresenta una divisione o una brigata, e turni di un'ora (tre ore durante la notte).

Il tallone d'Achille di *CoG: EE* è, come accade spesso, l'Intelligenza Artificiale, assolutamente inadeguata a gestire gli aspetti più intricati del gioco. È possibile ottenere un livello di sfida decente variando il livello di difficoltà e dando, così, bonus di vario tipo all'economia e alle capacità belliche degli avversari computerizzati. Di fatto, però, *CoG: EE* dà il meglio di sé quando si sfidano altri giocatori in carne e ossa. Inoltre, il programma presenta diversi bug, anche seri, che la versione più recente (la 1.09) corregge solo in parte (introducendone, in compenso, altri). Esempi abbastanza lampanti sono il reclutamento irregolare di nuove truppe nei nostri "protettorati" (ovvero, nazioni legate alla nostra da forti vincoli di vassallaggio), alcuni tipi di trattati diplomatici che non sembrano essere rispettati dal gioco, problemi con certi ordini (come quello di auto-affondarsi per le navi danneggiate o in pericolo di essere catturate) ed errori negli ordini di battaglia.
In ogni caso, Matrix ha un'eccellente fama per quanto riguarda il supporto dei

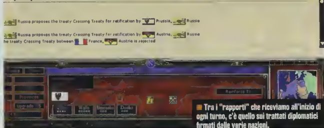
### EPOCA IMPERIALE...

Rispetto all'originale *Crown of Glory*, la *Emperor Edition* presenta, innanzitutto, una mappa più grande e una migliore rappresentazione delle "periferie" (Spagna e Russia). Per chi non desidera occuparsi degli aspetti più avanzati dell'economia, è ora disponibile un modello semplificato. Nuove regole per logistica e rifornimenti rendono l'avanzata delle armate più realistica. Una serie di "eventi" aggiunge maggiore storicità agli avvenimenti del gioco, che riflettono ora meglio le politiche e le peculiarità nazionali dell'epoca. Le unità possono essere individualmente caratterizzate fino a due "abilità speciali" scelte tra le cinquanta disponibili (come "Sanguinaria" o "Testarda"). La grafica è stata completamente rinnovata, sia nelle mappe tattiche e strategiche, sia nella rappresentazione delle unità.




Ogni nazione è libera di addestrarsi in tattiche militari specifiche, migliorando l'efficienza delle proprie truppe.




Tra i "rapporti" che riceviamo all'inizio di ogni turno, c'è quello sui trattati diplomatici firmati dalle varie nazioni.

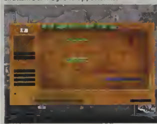

Nel gioco sono rappresentati innumerevoli generali che combatterono durante le campagne di Napoleone, con i loro ritratti.

### NAVI DI LEGNO E UOMINI DI FERRO

La novità più evidente della *Emperor Edition* consiste nell'introduzione di un nuovo modello di guerra sul mare che permette, ora, di giocare tatticamente anche gli scontri tra flotte di navi a vela. I progettisti si sono ispirati al regolamento da tavolo per miniature e, come per i combattimenti terrestri, si tratta a tutti gli effetti di una simulazione nella simulazione; la complessità del regolamento usato è tale, che non sfigurerebbe in un gioco a sé stante e, in effetti, ricorda un po' il vecchio *Age of Sail* di Talonsoft (che oggi Matrix stessa ripropone, insieme ad altri tre titoli, nella collezione *John Tiller's Battleground – Napoleonic Wars*).

### ... MA ECONOMIA REALE

All'inizio di ogni partita, si può scegliere quale modello impiegare per simulare le economie delle nazioni coinvolte: "semplice" o "avanzato". Nella prima modalità, produzione bellica e reclutamento delle truppe sono ridotti ai loro termini essenziali, e il giocatore ha modo di concentrarsi sugli aspetti diplomatici e militari del gioco. Il modello "avanzato", in compenso, è una sofisticata simulazione degli aspetti economici legati al governo di una nazione europea nel primo Ottocento, e include fattori quali produzione e compravendita di varie tipologie di merci, costi di reclutamento e addestramento delle truppe, miglioramento delle infrastrutture e altri. Ricorda, insomma, le analoghe problematiche proposte dai giochi editi da Paradox, come *Europa Universalis* (anche se *CoG. EE* non raggiunge, in questo settore, la complessità di *Victoria*). Sebbene il manuale si occupi abbastanza dettagliatamente di tale aspetto, sul sito di Matrix Games è disponibile, in formato .PDF, un'ulteriore guida dedicata a chi vuole sfruttarne al meglio le opportunità.



propri titoli, e nuovi aggiornamenti sono già stati annunciati.
*Crown of Glory: Emperor Edition* è ingannevolmente semplice e colpisce il giocatore con una miriade di sfaccettature. È, di conseguenza, una gioia per gli occhi e la mente di tutti coloro che amano il periodo napoleonico, ma occorre prepararsi anche a una curva di apprendimento abbastanza ripida – soprattutto se non avete mai giocato al predecessore. In tal senso, uno dei pregi più grossi è senz'altro la possibilità di semplificarne molti aspetti, dall'economia alle battaglie; ciò consente a ognuno di scegliere il proprio livello di complessità e, parallelamente, di apprendere gradualmente le parti meno intuitive.

Alla fine, però, malgrado tutte le novità, ci è rimasto in bocca un sapore un po' di "vecchio". Riflettendoci, non abbiamo potuto fare a meno di notare come, anche tra i wargame su PC, il movimento a turni nelle battaglie tattiche stia diventando un modo superato di rappresentare la guerra; titoli quali *Conquest of the Aegean* o *Air Assault Task Force* (sebbene ambientati in periodi diversi) mostrano con efficacia il modo in cui utilizzare il tempo reale per dare una giocabilità più fluida e risultati più verosimili. In più, occorre ricordarlo, un gioco come *Fields of Glory* (di Sid Meier) applicava lo stesso principio all'era napoleonica nel lontano 1993.

Per questa ragione, malgrado il grande sforzo compiuto dagli sviluppatori, ci sentiamo di valutare questa *Emperor Edition* leggermente meno rispetto al predecessore. Anche nei giochi di guerra tradizionali è gradita un po' di innovazione, e speriamo di trovarla in un eventuale *Crown of Glory II*.

Vincenzo Beretta

### IN ALTERNATIVA...

**Empire: Total War**, Mar 09, 9
L'ultimo nato di Creative Assembly si ferma poco prima del periodo napoleonico, ma unisce a "vele & moschetti" una campagna strategica e battaglie tattiche con un'esperienza più "cinematografica".

**Empires in Arms**, Nov 08, 8
La conversione del famoso (e monumentale) gioco da tavolo presenta alcuni bug e una I.A. mediocre; l'esperienza multiplayer nell'Europa del primo 1800 è, però, tra le più coinvolgenti.

**Info** ■ Casa **W.C.S.** ■ Sviluppatore **W.C.S.** ■ Distributore **Matrix Games** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99 (download digitale), € 47,99 (confezione + download digitale)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.matrixgames.com

**Specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 2 GB HD, DVD o connessione a Internet (per il download digitale)**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **E-mail**

- Migliora l'originale sotto ogni aspetto
- Battaglie navali tattiche
- Molti aspetti si possono semplificare

- I.A. mediocre
- Diversi bug fastidiosi
- Combattimenti tattici a turni un po' macchinosi

**La *Emperor Edition* rappresenta un miglioramento del wargame *Crown of Glory* su tutti i fronti, e le nuove battaglie navali tattiche sono benvenute. Malgrado il dettaglio, però, la giocabilità a turni inizia a essere superata.**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | STORICITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 5 | 6 | 8 | 5 | 8 |




Una buona difesa dagli zombi non può prescindere dalle pannocchie.



Nei livelli finali, l'azione si fa decisamente caotica.

In uno dei minigiochi, si passa a controllare le creature rese celebri da George Romero.

**COME ACQUISTARLO**

*Plants Vs Zombies* può essere acquistato su Steam, il servizio di digital delivery di Valve (http://store.steampowered.com), al prezzo di 9,99 euro. Il gioco è completamente in inglese, ma, vista la sua natura, è godibile anche da chi non mastica l'idioma d'Oltremanica.

GENERE: ROMPICAPO

# PLANTS VS ZOMBIES

## Dieci angurie valgono un esercito di mitra.

**AVATAR**

All'indirizzo www.popcap.com/extras/pvz/ è disponibile lo Zombatar, un editor di zombi con cui è possibile creare il proprio Non Morto personale e trasformarlo in un'icona utilizzabile nei forum e nei social network più famosi, quali Twitter e Facebook. Il risultato è sfruttabile anche per personalizzare il profilo giocatore di Steam.

**IN ALTERNATIVA...**

*Defence Grid: The Awakening*, Feb 09, 8
Abbina a livelli complessi una grafica decisamente apprezzabile.

*Onslaught*
Disponibile all'indirizzo http://onslaught.playr.co.uk, questo piccolo gioco flash ha una grafica minimale, ma nei suoi livelli più avanzati offre una sfida strategica degna di nota.

**UN giardino ben curato rappresenta la miglior difesa contro un'invasione zombi. Questa è la certezza su cui si fonda l'ultimo titolo di PopCap, software house nota per aver prodotto titoli acclamati quali *Peggle* e *Bejeweled*.**

In *Plants Vs Zombies* il giocatore deve infatti difendere l'ingresso della propria dimora da varie ondate di Non Morti, sfruttando un vasto arsenale di piante spara-piselli, angurie esplosive e funghi paralizzanti, posizionabili strategicamente nelle varie caselle in cui è suddiviso il prato antistante l'abitazione. Dietro la curiosa ambientazione si nasconde un titolo capace di distinguersi nettamente dalla massa di giochi flash, a pagamento e non, grazie a una veste grafica intrigante e a un ottimo bilanciamento del livello di difficoltà.

*Plants Vs Zombies* si basa sull'energia solare, accumulabile posizionando sul terreno dei sorridenti girasoli o dei funghi in grado di catturare il più tiepido bagliore lunare, e sul denaro da guadagnare curando amorevolmente la flora di un giardino zen. Entrambe le risorse sono indispensabili con il procedere dei livelli, che vedono i classici e lenti zombi iniziali cedere il passo a ex-giocatori di football corrazzati e veloci, folli corridori in camicia di forza e perfino emuli di Michael Jackson capaci di evocare un esercito di ballerini. All'aggressione de saltatori con l'asta e squadre zombi di bob (anticipate da una macchina produttrice di manti ghiacciati) bisogna rispondere con catapulte di cavoli e pannocchie, peperoncini esplosivi e cactus capaci di colpire con le loro spine i nemici che tentano di sorvolare il prato appesi a un palloncino. Proseguendo nella modalità principale, l'azione si sposta nel giardino posteriore dell'abitazione (caratterizzato da una piscina in cui posizionare delle alghe avvinghianti o delle foglie di loto), per poi andare sul tetto della casa, dove diventa indispensabile munirsi di molti vasi.

> "Plants Vs Zombies entra nella testa del giocatore"

A complicare il tutto ci pensano il calare delle tenebre, l'arrivo di improvvisi banchi di nebbia (limitabili grazie a dei roteanti trifogli) e un fiorista che, una volta completata l'avventura principale, inizierà dispoticamente a limitare la nostra libertà di scelta delle sementi. Fanno da contorno alle 48 diverse piante e ai 26 tipi di zombi (tra cui meritano di essere menzionati lo zombi Yeti, il domatore di delfini e un giganteggiante Troll) una serie di minigiochi con da 10 a 20 livelli di difficoltà crescente, tra cui spicca la modalità I, Zombie, in cui si passa dall'altra parte del giardino, prendendo controllo dell'armata di Non Morti.

Come la graziosa canzone che lo accompagna, *Plants Vs Zombies* entra nella testa, offrendo una giocabilità raramente sperimentata in questa fascia di prezzo e capace d'innescare la classica sindrome del "faccio l'ultima partita".

Semplice e accattivante all'inizio, complesso e stimolante una volta caduti nelle spire di una violacea pianta carnivora: un po' come il giardinaggio, insomma.

**POLLICE VERDE**

*Plants Vs Zombies*, al pari di molti altri titoli sviluppati avendo come obiettivo Steam, è corredato di Achievement. L'elenco delle 12 onorificenze include il completamento dell'avventura principale, la scoperta di tutti gli zombi segreti e il raggiro dello zombi ballerino tramite funghi allucinogeni. Merita di essere sottolineato il premio per essere riusciti a sbloccare la modalità "moustache mode", che dona a tutti i Non Morti dei baffoni alla Umberto I.

Davide Giulivi 

info ■ Casa **PopCap** ■ Sviluppatore **PopCap** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.popcap.com**

specifiche tecniche
> Sis. Min **CPU 1,2 GHz - 512 MB RAM, VGA DX8 128 MB, 64 MB HD, Internet per acquistarlo**
> S. Consigliato **CPU 1,5 GHz, 1024 MB RAM (Vista)**
> Multiplayer **No**

- Grafica accattivante
- Giocabilità elevata
- Prezzo contenuto

- Difficile negli ultimi livelli
- Longevità media
- Dannoso in ufficio

**Formare gli zombi a colpi di melanzana a tulipano è un'attività accattivante, e non solo per gli appassionati dei rompicapi. Visto il prezzo e le ore di gioco offerte, lasciare *Plants Vs Zombies* sullo scaffale virtuale di Steam sarebbe un clamoroso errore.**

**8½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | QUALITÀ ROMPICAPO | ORIGINALITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 8 |



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

# Giochiamo spendendo POCO

■ **Casa:** 2K Games ■ **Sviluppatore:** Irrational Games ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 29,90 con *Oblivion* ■ **Provato su:** Ott 07, 9

## BIOSHOCK

**L'implacabile solleone vi impedisce sortite fuori casa nelle ore della canicola?**

Non tutti i mali vengono per nuocere. 2K Games ha pensato bene di mettere in commercio un'accoppiata di capolavori a prezzo ridotto. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *Bioshock* vengono infatti venduti in un'unica confezione a meno di trenta euro.

*Bioshock* è un eccezionale sparatutto in prima persona dall'ambientazione mozzafiato: un'enorme città sottomarina in cui l'utopia di creare una società perfetta è fallita miseramente, lasciando esseri impazziti che hanno conservato solo una parvenza di umanità e letali macchine assassine. Per uscire vivi da questo inferno avrete a disposizione un variegato arsenale, che spazia dalle classiche pistole a tamburo fino agli incredibili plasmidi, potenziamenti genetici che trasformeranno il vostro corpo in una vera e propria arma. Il bello è che al giocatore è lasciata un'incredibile libertà d'azione e potrete sperimentare varie tattiche, magari aizzando i ciclopici Big Daddy contro i vostri avversari.

■ I ciclopici Big Daddy proteggeranno con la vita le Sorelline, scatenando la propria furia omicida se qualcuno le attaccherà.

Collegandovi al sito **www.filefront.com** potrete scaricare l'ultima patch (la 1.1). Presso il sito **www.strategyinformer.com**, invece, potrete trovare alcuni piccoli, ma interessati, Mod.



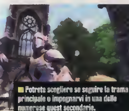




■ **Casa:** 2K Games ■ **Sviluppatore:** Bethesda ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 29,90 con *Bioshock* ■ **Provato su:** Apr 06, 9

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**L'indimenticabile *Oblivion* è un acquisto obbligato per tutti gli appassionati di GdR fantasy, questo anche in considerazione del fatto che lo troverete venduto in accoppiata con *Bioshock* a prezzo ridotto.** Una volta completata la trama principale, poi, non crediate che il divertimento finisca! Non solo potrete acquistare le due espansioni ufficiali (*Shivering Isles* e *Knights of the Nine*) o scaricare i numerosi plug-in disponibili al sito **www.elderscrolls.com** (dove troverete anche l'ultima patch, la 1.2.0416), ma sarete liberi di divertirvi con l'infinità di Mod disponibili in Rete.



■ Potrete scegliere se seguire la trama principale o impegnarvi in una delle numerose quest secondarie.

In particolare, vi segnaliamo *FCOM: Convergence* (**http://devnull.sweetdanger.net/convergence.html**), che racchiude alcune delle produzioni più interessanti (*Oscuro's Oblivion Overhaul* e *WarCry*), e *Qarl's Texture Pack III* (**http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=2363**) che invece migliora il comparto grafico. L'elenco non termina qui e, anzi, vi consigliamo i siti **www.filefront.com** e **www.strategyinformer.com** per reperire altri Mod. Per orientarvi in questo universo, vi segnaliamo l'indirizzo **www.uesp.net/wiki/Oblivion:Oblivion**, che contiene un elenco di tutto il materiale extra disponibile per *Oblivion*, organizzato in categorie.







### ANCORA BUDGET

**Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.**

### UBISOFT

| | |
|---|---|
| Age Of Empires Collector | € 9,99 |
| Age Of Mythology Gold | € 9,99 |
| Combat Flight Simulator 3 | € 9,99 |
| CSI 3: 3 Dimensions Of Murder | € 9,99 |
| CSI 4: Hard Evidence | € 9,99 |
| Devil May Cry Special Edition | € 9,99 |
| Driver Parallel Lines | € 9,99 |
| Far Cry | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | € 9,99 |
| Lost | € 9,99 |
| Prince of Persia Trilogy | € 9,99 |
| Rainbow Six Vegas | € 9,99 |
| Resident Evil 4 | € 9,99 |
| Settlers 6 Gold | € 9,99 |
| Silent Hunter 4 | € 9,99 |
| Splinter Cell Double Agent | € 9,99 |
| Splinter Cell Trilogy | € 9,99 |
| Surf'S Up: i Re Delle Onde | € 9,99 |
| TMNT | € 9,99 |
| Zoo Tycon Complete Edition | € 9,99 |

### LEGENDA VOTI

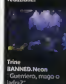
**1 Euro** - Davvero mediocre
**2 Euro** - Appena sufficiente
**3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
**4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
**5 Euro** - Compratelo prima che si esauriscai

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

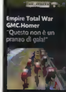
I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

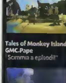


**Trine**
**BANNED.Neon**
"Guerriero, mago o ladra?"

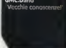


**Empire Total War**
**GMC.Homer**
"Questo non è un pranzo di gala!"

**PCM 2009**
**GMC.Pettinato**
"La Pulce dei Pirenei!"



**Tales of Monkey Island**
**GMC.Pape**
"Somma a episodi!"



**Bionic Commando**
**GMC.Dario**
"Vecchie conoscenze!"

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

**1) CRYSIS**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



**2) BIOSHOCK** Ott 07
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
■ **Trucchi:** Nov 07 ■ **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

**3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Nov 07 VOTO
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

**4) CALL OF DUTY 4** Dic 07
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 08 ■ **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

**5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN** Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale

## SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



**2) FIFA 09** Nov 08
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione 09 non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente

**3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005** Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

**4) VIVA FOOTBALL** Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

**5) ACTUA SOCCER 3** Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2** Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

**4) BIA HELL'S HIGHWAY** 08
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza

**5) RAINBOW SIX VEGAS 2** Mag 08
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno

## SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



**2) RFACTOR**
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

**3) GT LEGENDS** Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

**4) IRACING** Set 08
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno

**5) COLIN MCRAE: DIRT** Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Dic 08 ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

**1) EMPIRE TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06/Gen 09 ■ **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SUPREME COMMANDER** Mar 07 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

**4) WORLD IN CONFLICT** Nov 07
Casa: Vivendi Distributore:
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

**5) DAWN OF WAR II** Feb 09
Casa: THQ Distributore: THQ
■ **Trucchi:** Nessuno6 ■ **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

## STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD [illegible]/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



**2) EUROPA UNIVERSALIS ROME** Giu 08
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico!

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga



www.gamesvillage.it

## GESTIONALI

**LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

**1) THE SIMS 3**
Casa: EA Distributore: EA, Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

**2) SIMCITY 4** Feb 03
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

**3) THE MOVIES** Dic 05
Casa Activision Distributore Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

**4) FOOTBALL MANAGER 2009** Nat 08
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nat 08
Anche quest'anno SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici

**5) CAESAR IV** Dic 06 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

## AVVENTURE

**LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

**2) CULPA INNATA** Gen 08
Casa: Momentum Distributore Imp. parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05
Casa Digital Jester Distributore. 62 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

**4) SYBERIA II** Apr 04
Casa Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

**5) JACK KEANE** Giu 08 VOTO 8
Casa FX Interactive Distributore. FX Interactive
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero

## AZIONE/AVVENTURA

**LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne**

**1) PRINCE OF PERSIA**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia

**2) DEAD SPACE** Dic 08
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ Trucchi: Gen 09 ■ Demo: Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

**3) LOST PLANET** Ago 07 VOTO 8½
Casa Capcom Distributore Halifax/Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

**4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Dic
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

**5) PROTOTYPE** Lug 09 VOTO
Casa. Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

## MMORPG

**LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

**2) GUILD WARS** Lug 05
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

**3) AGE OF CONAN** Ago 08 VOTO 9
Casa Eidos Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard

**4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE** Giu 0
Casa: Codemasters Distributore. DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

**5) WARHAMMER ONLINE** Dic 08 VOTO 8
Casa EA Distributore EA/GOA
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

## GIOCHI DI RUOLO

**LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment**

**1) FALLOUT 3**
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 Voto: 9
Sol su PDF: Gen 09, Trucchi: Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

**2) THE WITCHER** Dic 07
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR

**3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** Apr 06 VOTO
Casa 2K Games Distributore: Take 2
■ Guida (CD/DVD): Giu - Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti

**4) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06
Casa. Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Gen 07/Dic 08 ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

**5) MASS EFFECT** Ago 08 VOTO
Casa. EA Distributore Leader e DDE
■ Trucchi: Set 08 ■ Demo: Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

## GIOCHI SPORTIVI

**LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

**1) MADDEN NFL 2005**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

**2) NHL 06** Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

**3) NBA LIVE 06** Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

**4) TOP SPIN 2** Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

**5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND** Gen 06 VOTO
Casa. Aspyr Distributore Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

# GLI ALTRI GIOCHI...

## SPARATUTTO ONLINE

**1) LEFT 4 DEAD** Gen 09 VOTO 9
Casa EA/Valve Distributore Steam Cidiverte
■ Trucchi: Mar 09 ■ Demo: Nessuno

**2) UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08
Casa Midway Distributore Leader
■ Trucchi: Mag 08/Giu 09 ■ Demo: Nat 07

**3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision It
■ Trucchi: Apr 08 ■ Demo: DVD Nov 07/Mar 08

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05
Casa Graphsim Ent. Distributore Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

## PICCHIADURO

**1) STREET FIGHTER IV** Lug 09 VOTO
Casa Capcom Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

**2) DEVIL MAY CRY 4** Set 08 VOTO 8½
Casa Capcom Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 08

**3) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa. GT Interactive Distributore Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

## PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
■ Trucchi Nessuno ■ Demo: Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

## PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

**2) PUZZLE QUEST GALACTRIX** Mag 09
Casa D3 Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

**3) BRAID** Giu 09 VOTO 9
Casa Number None Distributore Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

## FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA IV** Nat 08 VOTO 9
Casa Rockstar Distributore Take 2 Italia
■ Trucchi: Mar 09 ■ Demo: Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

**3) GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa Bizarre Creations Distributore Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **michele227**
**I più belli che ho finito**
1. Syberia 1 e 2
2. Arcanum
3. Mafia
4. Call of Duty
5. Max Payne

■ **HeinrichDM**
**I migliori giochi di ruolo**
1. Baldur's Gate (serie)
2. Planescape: Torment
3. Fallout (serie)
4. The Elder Scrolls (serie)
5. Neverwinter Nights (serie)

■ **ATVC**
**I migliori GdR che ho giocato**
1. Gothic 2
2. Neverwinter Nights 2
3. Gothic 3
4. Fallout
5. Oblivion

■ **thresher3253**
**La migliore immedesimazione**
1. Call of Duty
2. Fallout 3
3. Left 4 Dead
4. Brothers in Arms: Earned in Blood
5. Test Drive Unlimited



## CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

**ACTIVISION/BLIZZARD**
0331/452970
**ATARI**
02/937671
**BLUE LABEL ENT.**
02/45408713
**DRYO**
199443817
**EMC ENTERTAINMENT**
071/2916445
**CIDIVERTE**
199106266
**HALIFAX**
02/413031
**KOCH MEDIA**
02/934669
**LEADER**
0332/874111
**MICROFORUM**
06/33251274
**MICROSOFT**
02/703921
**NEWAVE ITALIA**
055/72504
**TAKE TWO ITALIA**
0331/716000
**UBISOFT**
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

# next LEVEL



### ITALIAN CHAMPIONSHIP *CALL OF DUTY 4*

Organizzato dai ragazzi di GameZone Arena, avrà tra breve inizio il primo campionato nazionale di *Call of Duty 4* per PC. L'originale formula del torneo, articolato in due serie, A1 e A2, prevede lo svolgimento di due tornei distinti: il campionato di A2, che avrà inizio il 27 agosto, sarà disputato interamente online e si concluderà il 27 ottobre. I primi tre classificati al torneo di A2 saranno promossi immediatamente e potranno partecipare al campionato di A1, che si svolgerà interamente offline nelle giornate del 7 e 8 novembre a Firenze, presso il Grand Hotel Mediterraneo, in pieno centro storico del capoluogo toscano. Considerata la natura semi amatoriale del torneo, il montepremi, limitatamente al solo campionato di A1 è più che rispettabile: circa 3.500 euro da suddividersi tra i primi 5 classificati (1.500 per il team campione). Decisamente più simbolici i premi per il campionato A2, costituiti da accessori hardware (Mainboard, CPU, case, tastiere e mouse), ma, data la natura interamente online della competizione appaiono più che adeguati.
Se siete interessati a partecipare, il costo per l'iscrizione al campionato A2 (i posti in A1 sono stati assegnati direttamente ai migliori clan italiani, su invito, dagli organizzatori) è di soli 25 euro per squadra (ogni team deve avere almeno il line-up regolamentare di 5 giocatori). Affrettatevi, perché le iscrizioni si chiudono il 20 agosto. Presso il link sotto potrete trovare istruzioni maggiormente dettagliate.

sito di riferimento:
www.gamezone-arena.net

*Campionati europei*

# DISASTRO AZZURRO

*Il "dream team" azzurro di CounterStrike: Source si ferma alle semifinali dell'Europeo per Nazioni. Cattive notizie anche dalle EMS.*

**UNA vera Caporetto è stata la partecipazione italiana alla "UEFA" del gaming europeo: quasi tutti i partecipanti di casa nostra sono stati eliminati nella fase a gironi mentre abbiamo ricevuto, poco prima di andare in stampa, gli ultimi sconsolanti risultati dei pochi che sono riusciti nell'impresa di accedere al play-off.**

Come abbiamo ricordato sull'ultimo numero, si è concluso a fine giugno il "main round" delle EMS e gli unici azzurri "sopravvissuti" ai vari gironi di qualificazione erano impegnati su due sole discipline: *TrackMania Nations Foverer* e *Pro Evolution Soccer 2009*.

Il tomeo di *TMNF*, iniziato per ultimo rispetto alle altre specialità, ha visto la partecipazione di due soli atleti italiani: Martino "Hartino" Visentin ed Edoardo "L3gend" Mariotti, quest'ultimo campione italiano uscente (dalle finali EPS di gennaio a Milano) di categoria. Già avevamo lamentato il mese scorso un avvio incerto per Visentin che, infatti, ha terminato il girone in ultima posizione. È andata meglio a L3gend, il quale ha invece dominato il girone B del torneo dividendo la prima posizione con il belga Julien "sani0" Claes e guadagnandosi così l'accesso ai play-off. Purtroppo, il campione ferrarese si è dovuto arrendere, in semifinale, alla superiorità dello slovacco (appena quindicenne) Erik 'Hakki Junior' Le tach. Nella finale di consolazione per il terzo



Il quarto di finale al play-off di *Pro Evolution Soccer 2009* delle ultime ESL Major Series è stato sciagurato per gli atleti azzurri.

posto, poi, il nostro connazionale ha subito la seconda sconfitta di questo torneo contro il francese Laurent 'Tannis' Beteille, che è così riuscito a strappargli la soddisfazione del podio. L3gend ha perciò concluso il torneo con una modesta quarta posizione, forse immeritata per un talento del suo calibro.

Per quanto riguarda *PES 2009*, ci eravamo lasciati, il mese scorso, sugli ottavi di finale disputati, rispettivamente, da Andrea "Milanista" Imperio (Campione d'Italia in carica di *PES 2008*, come membro del team degli Inferno eSports) e Salvatore "salvoBBchampion" Mulè dei Quadrifoglio. Purtroppo, entrambi gli incontri sono finiti male per i nostri connazionali che, ammessi così al Loser Bracket, hanno anche dovuto subire la beffa di essere abbinati allo stesso match, in una sorta di lotta fratricida in cui Milanista ha avuto la meglio. Superato così il turno, il campione degli Inferno ha dovuto piegarsi (con un combattutissimo 2 a 1) allo spagnolo Francis 's3ctor7' Herrera che, al momento di andare in stampa, è in attesa di affrontare il connazionale "Raven" per la finale del Loser Bracket.

sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/ems/season4/

# Dema-Zone LAN Party

In tempi di carestia tutto fa comodo e ognuno cerca di arrangiarsi come può. Perciò, con la scomparsa del campionato EPS dal panorama agonistico nazionale, con la cancellazione del LAN party di Bologna e altre sciagure analoghe, ogni singola iniziativa, per quanto a carattere amatoriale, è certamente linfa vitale per la causa del gaming online. Tra le tante, particolarmente pregevole ci è parsa l'iniziativa di Dema-Zone, piccola azienda con sede a Castello di Serravalle, vicino a Bologna. i titolari hanno avuto la bella idea di realizzare un piccolo, ma ben organizzato LAN Party. Nessun montepremi stratosferico (benché l'hardware offerto ai vincitori dei vari tornei – 5 PC, 5 schede madri e 5 monitor da 22 pollici – avesse un valore commerciale di tutto rispetto), ma la sola voglia di giocare deve essere stata una molla irresistibile per le decine di giocatori e di team giunti da ogni parte d'Italia, compresi i nomi più celebri del gaming italiano come i Cubesports.AMD o i Team Impact, cui si sono affiancate idealmente nuove interessanti proposte, come i neonati "oXGaming", che hanno dato del filo da torcere anche al clan più smaliziati. Sperando che iniziative come queste siano destinate a moltiplicarsi e a ridare fiato a un settore in forte difficoltà, restiamo in attesa di poter raccontare di altri tornei analoghi su tutta la penisola.

sito di riferimento: www.dema-zone.net

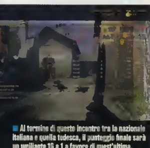
## EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

Nell'Europeo per Nazioni, l'unico team azzurro a riuscire a centrare la qualificazione alla fase a gironi è stato, come ricorderete, la nazionale di CounterStrike: Source, un vero e proprio squadrone formato dai giocatori italiani più forti del settore, con star del calibro di Stylahhh, Skizzo, Nembo e Kimera (capitano della squadra).

L'indubbio talento del "dream team" italiano si è fatto prevedibilmente valere nel main round e Stylahhh e soci hanno così terminato il girone B imbattuti, in prima posizione e punteggio pieno. Un risultato storico, soprattutto se si considera la partecipazione allo stesso torneo della fortissima formazione della Repubblica Ceca, campione uscente di questa specialità (che, per la verità, quest'anno ha piuttosto deluso, concludendo il girone in penultima posizione).

L'Italia ha così potuto accedere, con i migliori auspici, agli agognati play-off. La prima posizione del girone, tra l'altro, ha garantito agli azzurri di accedere direttamente alle semifinali, saltando i quarti.
In semifinale, purtroppo, in una partita pazzesca e imprevedibilmente nervosa, i nostri hanno perso la testa e hanno capitolato contro la nazionale tedesca (assolutamente alla nostra portata) perdendo due match per 16 a 6 e persino 16 a 1! Al momento di andare in stampa, perciò, ai nostri rimane da disputare solo la finale di consolazione per il terzo posto, contro la nazionale inglese battuta, nell'altra semifinale, dai "cugini d'oltralpe".

Qualunque sarà l'esito (quando leggerete queste pagine potrete già conoscere il risultato cliccando sul link sotto), purtroppo, la nazionale azzurra si è preclusa l'accesso alle finali di Colonia e potrà aspirare, al massimo, a un onorevole terzo posto (ad andare alle finali saranno le nazionali, rispettivamente, di Francia e Germania). Sul prossimo numero vi diremo com'è andata!



Al termine di questo incontro tra la nazionale italiana e quella tedesca, il punteggio finale sarà un umiliante 16 a 1 a favore di quest'ultima.

Paolo Cupola

sito di riferimento: www.esl.eu/eu/enc

*QuakeCon 2009*

# QUESTA VOLTA È PER SOLDI!

Nato a Dallas (Texas) nel 1996, per volontà di uno sparuto manipolo di appassionati di *Quake* (da cui il torneo prende nome), è solo dal 1999 che il QuakeCon, senza dubbio il più celebre LAN party americano (e il più grande LAN party gratuito del mondo), è organizzato direttamente e ufficialmente da id Software.
Quest'anno il torneo, in programmazione dal 13 al 16 di agosto, cambia residenza spostandosi di una decina di miglia dalla sede "storica" alla vicina Grapevine, in un contesto ampio e suggestivo. A differenza delle edizioni passate, che offrivano la scelta tra diversi FPS quali *Call of Duty*, *CounterStrike* o *Battlefield 2*, a QuakeCon 2009 tutti i tornei (ne sono previsti tre: un Master, riservato ai professionisti, un Open aperto a tutti e un inedito Capture The Flag) saranno disputati unicamente su *Quake Live*.
Anche il QuakeCon 2009, nonostante la congiuntura economica, sarà completamente gratuito, continuando idealmente la tradizione delle edizioni precedenti. Ciononostante, il montepremi è stato aumentato a una cifra più che ragguardevole di 50.000 dollari (25.000 per i Masters, 22.000 per il torneo di Capture The Flag e 3.000 per l'Open) che dovrebbero attrarre, secondo le previsioni degli organizzatori, non meno di 6.000 appassionati! Quest'anno, l'unico a tenere alto il Tricolore in Texas, sarà il nostro Stermy, il miglior giocatore professionista italiano, che partecipa al QuakeCon con la sponsorizzazione di AMD. Alessandro Vallone parteciperà, naturalmente, ai Masters come "single player", mentre al torneo di Capture The Flag sarà in squadra con altri big del gioco a livello mondiale in una sorta di "all star team".

sito di riferimento: www.quakecon.org




Il QuakeCon attrae annualmente decine di migliaia di appassionati da tutto il mondo. Anche molti team nostrani vi hanno preso parte, in passato.

*Mod per Half-Life 2*

# CURSE: EPISODE 1

*Tutankamon, stiamo venendo a prenderti.*



- **Autore:** Curse Dev Team
- **Genere:** Adventure/Puzzle game
- **Dimensioni:** 243 MB
- **Internet:** http://www.curseepisodes.com/

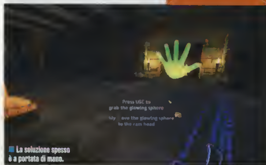
**PRIMO capitolo di una serie, almeno nelle intenzioni degli sviluppatori, *Curse* è un Mod per *Half-Life 2* descritto come "puzzle/adventure/FPS a tinte horror" (sebbene di quest'ultima componente non si ravvisi una gran presenza, a onor del vero).** Ambientato in un'enigmatica necropoli la cui ispirazione architettonica rimanda chiaramente all'Antico Egitto, il gioco metterà di fronte alla risoluzione di numerosi enigmi sul genere "trova la chiave/l'interruttore e apri la porta".

Lo scopo ultimo sarà quello di riuscire a farsi largo verso ogni anfratto nascosto della struttura, al fine di sbloccare l'accesso alla caotica battaglia finale.

Nonostante il numero, spazzare via i nemici richiederà ben poco sforzo.

## INSTALLAZIONE

1. [illegible] www.moddb.com/mods/curse1/downloads
2. Scaricate il file Curse_episodes_v101.exe
3. Eseguitelo e completate l'installazione automatica
4. Riavviate Steam per trovarlo elencato tra i giochi disponibili.


La soluzione spesso è a portata di mano.

Lascia un po' spiazzati l'assoluta mancanza di una componente narrativa. Nessuna trama, sequenza introduttiva o riga di testo introduce il giocatore all'ambientazione. Fin dal primo minuto di gioco si viene semplicemente catapultati nel bizzarro contesto, brancolando nel tentativo di capire cosa fare; il che, comunque, non richiederà più di qualche minuto di sperimentazione.

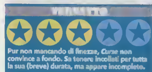
L'esplorazione non è lineare, imponendo un continuo ritorno nelle aree già visitate, alla ricerca di elementi dello scenario che siano stati modificati dalle precedenti azioni.

Un aspetto non del tutto soddisfacente è il combattimento, evidentemente ritenuto secondario dagli sviluppatori, che si rivelerà nella quasi totalità dei casi una pura formalità. Al di là della sfida non propriamente proibitiva, sono però le meccaniche a non convincere particolarmente. Gli scontri saranno affrontati con i due poteri mistici a propria disposizione; il primo è una sorta di onda d'urto telecinetica (si pensi a una Gravity Gun fornita della sola "spinta", senza possibilità di afferrare e trattenere oggetti), utile per attivare interruttori, distruggere casse e vasellame e lanciare oggetti addosso ai nemici. Il secondo potere, invece, consiste in una mazza chiodata eterea con cui potremo spazzare via i mostri in nostra prossimità, semplicemente trascinandogli il puntatore addosso.

Sulla parte tecnica va fatto un distinguo. Da una parte ci si trova davanti a scenari dalle geometrie estremamente spartane: tutto appare un po' squadrato e piatto. D'altro canto, però, va sottolineato come il Mod faccia sfoggio di texture veramente gradevoli e curate, di pregio artistico, oltre che presenti in gran varietà.

Agli aspiranti Indiana Jones, *Curse* offre poco meno di due ore di gioco. In attesa dei prossimi episodi, naturalmente.



Pur non mancando di finezze, *Curse* non convince a fondo. Sa tenere incollati per tutta la sua (breve) durata, ma appare incompleto.

*Mod per Unreal Tournament III*

# PROMETHEUS

*"Me ne occupo io. E anche io. E io pure!".*



Sembra Legoland, ma è una architettura futuristica.

- **Autore:** Angelmapper
- **Genere:** FPS/Puzzle game
- **Dimensioni:** 79 MB
- **Internet:** http://www.angelmapper.com/

**ECCO un ossimoro. Qualificato dal suo stesso autore con l'apparentemente contraddittoria definizione di "gioco cooperativo per singolo giocatore", *Prometheus* è un puzzle game basato su un concetto quantomeno originale: collaborare con le copie future e passate di se stessi, per risolvere cervellotici enigmi basati sugli sdoppiamenti temporali.**

Un concetto sicuramente intrigante, che si potrebbe azzardatamente descrivere come un punto d'incontro tra *Portal* e *Braid*. Accostamento che, peraltro, crea aspettative non da poco. Il meccanismo alla base di *Prometheus* è in sostanza il seguente: disponendo della possibilità di riavvolgere il tempo, sarà richiesto al giocatore di superare una serie di ostacoli che comportano l'uso dei propri "duplicati quantici"; per esempio, premere in sequenza una serie di interruttori a esclusione (in cui, cioè, attivare uno vanifica la funzionalità degli altri) al fine di aprire altrettante porte, creandosi un passaggio lungo percorsi altrimenti inaffrontabili.

Attenzione, però. Il tempo a disposizione sarà spesso limitato (ironico, no?) ed entrare in contatto con le proprie copie causerà delle interferenze che congeleranno il giocatore per brevi (ma talvolta preziosi) istanti.

A questo punto, la prassi vorrebbe che vi si rassicurasse sul fatto che il tutto è molto più facile a farsi che a dirsi... In verità, niente affatto. Una delle controindicazioni di questo Mod è che se siete poco inclini alla sperimentazione e alla riflessione, e vi spazientite facilmente, potrebbe non fare per voi. Il livello degli enigmi è, infatti, decisamente ostico.

Sul fronte tecnico, va detto che *Prometheus* non è propriamente entusiasmante, complice il fatto che a lavorare sul progetto è un'unica persona, evidentemente non talentuosa in termini di modellazione e grafica nella stessa misura in cui si è mostrata capace di ideare meccaniche originali. L'Unreal Engine è qui decisamente utilizzato al di sotto del proprio potenziale.

I "danni" sono tuttavia contenuti da un'astuta scelta di design, che vuole gli ambienti spartani, asettici e caratterizzati da geometrie essenziali, in un modo che (con le dovute proporzioni) richiama il già citato titolo Valve. Da segnalare l'implementazione di una serie di "achievement" in stile Steam/Xbox Live.

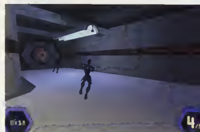



### INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/prometheus/downloads/prometheus**
2. Scaricate il file **Prometheus_v2.1.zip**
3. Estraete la cartella **Prometheus** nella sottocartella **Documenti\My Games\Unreal Tournament 3**
4. Copiate il file **Prometheus.lnk** e utilizzatelo per lanciare il Mod.



Il menu iniziale: preparatevi all'idea che sia lo scorcio più bello che vedrete.






Di tanto in tanto, capiterà anche di sparare. O di essere il bersaglio.

### VERDETTO

★★★☆☆

**Concettualmente brillante, *Prometheus* è parzialmente penalizzato da una componente tecnica scarna e da una complessità elevata.**

*Survival Horror in solitario*

# ZOMBIE IN MY PC

*A caccia di morti viventi tra le pareti domestiche!*

- **Autore:** Bradley Swanson
- **Genere:** Solitario
- **Dimensioni:** 8.66 MB
- **Internet:** http://pimaster3.freeforums.org/viewtopic.php?f=6&t=6

**GLI zombi sono tra noi, molto più vicini di quanto non si pensi: per qualche curiosa ragione, i morti viventi hanno scelto la nostra abitazione come quartier generale da cui dare il via all'invasione della Terra.**

L'unica speranza dell'umanità sta nella nostra capacità di riuscire a trovare il maligno "Zombie Totem" (celato da sempre, non si sa bene come, tra le nostre mura domestiche) e seppellirlo nel cimitero all'interno del nostro giardino (chi non ha un cimitero, oggi, nel proprio giardino di casa?). Il tutto entro mezzanotte, quando gli spiriti del male apriranno il varco transdimensionale che separa il nostro mondo dall'Aldilà, dando ufficialmente il via all'invasione!

È più o meno questa la trama di *Zombie in My PC*, demenziale gioco in solitario di ambientazione horror. Ufficialmente ispirato al boardgame "Zombie in My Pocket", di cui rappresenta una riduzione videoludica, *Zombie in My PC* propone una disperata lotta contro il tempo per salvare la razza umana dalla dannazione eterna. A differenza della versione da tavolo, che può essere giocata anche in otto, *Zombie in My PC* è un titolo rigorosamente in solitario. La mappa è costituita da una serie di tasselli di forma quadrata, ognuno dei quali rappresenta una stanza dell'abitazione o un'area del giardino esterno.

Le tessere vengono estratte casualmente, generando, così, una "mappa" diversa per ogni partita. Nelle varie stanze i giocatori potranno trovare oggetti di varia natura, come armi o strumenti utili alla ricerca del misterioso manufatto. L'obiettivo del gioco, appunto, è trovare all'interno della casa il malefico totem, per poi trasportarlo nel cimitero e li seppellirlo. Naturalmente, la casa brulica di zombi che cercheranno di ostacolarci i tutti i modi e, come se non bastasse, ogni singola azione (spostamento, ricerca di oggetti, combattimento o recupero di energia vitale) fa avanzare l'orologio del gioco di circa dieci minuti. Ogni partita inizia invariabilmente alle 9 di sera e, se entro mezzanotte il giocatore non sarà riuscito a portare a termine il proprio compito, *Zombie in My PC* si concluderà con l'estinzione della vita umana sulla Terra!

Il sistema di gioco è semplice e intuitivo e permette di cominciare a esplorare immediatamente la "casa del mistero", mentre i vari box testuali ci guideranno chiedendoci di prendere, di volta in volta, alcune semplici decisioni (scappare o combattere? Curarsi le ferite o correre verso il cimitero?).

Ogni partita è diversa, ma *Zombie in My PC*, data la sua semplicità, tende a divenire ripetitivo dopo poco. L'assenza di una modalità multiplayer non aiuta, ma anche così il titolo merita un po' del vostro tempo.

**Paolo Cupola**



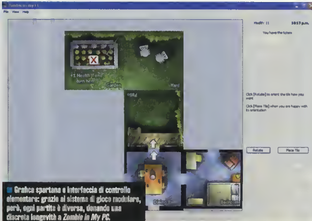

## INSTALLAZIONE

**1** Scaricate il file **ZIMP_Windows.zip** (è disponibile una versione più aggiornata, anche se è solo una Beta: **ZimPC_Beta1.zip**) dal sito **http://pimaster3.freeforums.org/viewtopic.php?f=6&t=6** in una cartella a scelta sul vostro PC

**2** Scompattate il file con un doppio clic. Il programma è semplicemente un eseguibile che non modifica in alcun modo i file di registro. Se, in futuro, vorrete disinstallarlo, vi basterà trascinarlo nel Cestino

**3** Scaricate il regolamento in italiano del gioco dal sito BoardGameGeek. Eccovi l'indirizzo esatto per il download: **www.boardgamegeek.com/filepage/38407**. Per comodità, scaricate il file (è un file zippato, dovrete scompattarlo) nella stessa cartella del gioco

**4** Ora potete lanciare il programma: basta fare un doppio clic sul file **Zombie in My PC.exe**.




Grafica spartana e interfaccia di controllo elementare: grazie al sistema di gioco modulare, però, ogni partita è diversa, donando una discreta longevità a *Zombie in My PC*.

### VERDETTO



**Una partita a *Zombie in My PC* dura meno di cinque minuti, ma è il classico gioco da "faccio l'ultima e poi smetto!".**

## Il gioco da tavolo



La genesi di "Zombie in My Pocket", di cui *Zombie in My PC* rappresenta la versione videoludica, è quantomeno insolita. Il gioco, realizzato nel 2007 da Jeremiah Lee, è nato come "free-boardgame", ossia come gioco da tavolo completamente gratuito. L'autore l'aveva pubblicato sul proprio sito personale, oltre che su alcuni siti specializzati in giochi da tavolo (come l'autorevole BoardGameGeek) a scopo puramente promozionale. Jeremiah Lee mise online tutti i file necessari per realizzare da sé tutto il materiale di gioco (tessere rappresentanti le stanze della casa e del giardino, carte, armi, contatori di salute e di tempo e regolamento). Una stampante, del cartoncino, un po' di pazienza e di passione per il bricolage avrebbero fatto il resto. "Zombie in My Pocket", però, ebbe un successo imprevedibile: il gioco fu scaricato da decine di migliaia di utenti e, nel giro di un anno, fu replicato in tantissime versioni tematiche alternative, tra cui una versione "Star Trek", una dedicata a "Guerre Stellari" e persino una versione ispirata a *Wolfenstein 3D*. Il semplice ed efficiente sistema di gioco (seppur non originale: già Games Workshop aveva realizzato, nel 1987, un gioco basato su un analogo sistema chiamato "DungeonQuest") si prestava a essere utilizzato come base per tante altre edizioni a tema. Naturalmente non poteva durare e, l'anno scorso, un produttore americano (Cambridge Games) si è aggiudicato la licenza esclusiva e ne ha prodotto una versione in scatola. In Italia non è ufficialmente distribuito, ma in qualche negozio specializzato lo si può ancora trovare o, in alternativa, ordinare Oltreoceano.

MMORPG

# DRAGONICA

*Azione senza sosta e atmosfera da sala giochi.*

- **Autore:** Barunson Interactive
- **Genere:** MMORPG
- **Dimensioni:** 931 MB
- **Internet:** http://en.dragonica.gpotato.eu

**COME ogni prodotto di successo, il MMORPG gratuito *Maple Story* è stato oggetto dell'attenzione di molti sviluppatori, che spesso non hanno saputo realizzare più di semplici cloni privi di personalità.**

Le peculiarità principali del titolo sviluppato da Wizet sono una grafica in due dimensioni a scorrimento laterale caratterizzata da uno stile tipicamente orientale, e un'impostazione di gioco votata all'azione, che ricorda da vicino i picchiaduro di un tempo, colmi di nemici da abbattere.

Si può dire che, ormai, ci troviamo di fronte a un vero e proprio sottogenere, data la consistente differenza nelle meccaniche del combattimento rispetto ai classici MMORPG. Uno degli ultimi esponenti di questo tipo è *Dragonica*, pubblicato in Europa da gPotato: non mancano tutte le caratteristiche elencate qualche riga sopra, oltre a una grafica in tre dimensioni che, nonostante presenti una visuale laterale, offre anche l'agio di muoversi in altre direzioni, pur se in modo limitato.

Creando il vostro personaggio potrete scegliere fra le quattro classi base: guerriero, arciere, mago e ladro. Una volta terminato il breve tutorial che spiega le meccaniche di base, avrete modo di divertirvi subito grazie alle possibilità offerte dal sistema di combattimento. I controlli, infatti, fanno la parte del leone in *Dragonica* e, rispetto ai MMORPG tradizionali, si riescono a eseguire azioni molto spettacolari, concatenando rapidi movimenti e combo segnate sulla parte destra dello schermo.

La progressione avviene nel modo più classico, completando missioni e uccidendo nemici, ma la ripetitività insita in questo sistema viene in parte ovviata dal gran divertimento che si prova a ripulire le mappe insieme a qualche amico o giocatore appena conosciuto; ideali, in questo caso, sono le missioni speciali da completare in apposite istanze a tempo (zone separate dal mondo di gioco), suddivise in diversi stadi di difficoltà crescente, con tanto di boss finale spesso dotato di pericolosi attacchi da conoscere ed evitare. Al termine, otterrete una valutazione espressa in lettere, in base alla prestazione individuale: le ricompense sono oggetti casuali scelti da un sistema simile a una slot machine, e una gran quantità di punti esperienza.

Il mondo di *Dragonica* è diviso in molte mappe di medie dimensioni, connesse fra loro da portali accessibili previo un breve caricamento; la varietà è buona, anche se le cose da fare sono quasi sempre le stesse: eliminare decine e decine di nemici.

Raggiunti i livelli 20 e 40, potrete scegliere una classe avanzata fra due a disposizione per ogni archetipo, sbloccando così nuovi alberi delle abilità in cui assegnare punti per modellare il personaggio come più vi aggrada.

A far spuntare dal mucchio *Dragonica* sono le numerose "chicche" e la cura riposta nella realizzazione del gioco. Non manca un sistema PvP (giocatore contro giocatore), sotto forma di frenetiche battaglie in arene con tanto di classifiche generali; un libro che registra tutti i mostri incontrati, i luoghi visitati e le missioni in corso; oltre a obiettivi da completare per ottenere titoli, in modo simile al Tomo della Conoscenza di *Warhammer Online*, il tutto contornato da un'ottima interfaccia.

Insomma, se un po' di ripetitività non vi spaventa, *Dragonica* merita almeno una prova: coinvolgete qualche amico per divertirvi ancora di più.




### INSTALLAZIONE

**1** Puntate il browser all'indirizzo **http://en.dragonica.gpotato.eu**, e cliccate sul grande pulsante **Register** in alto a sinistra. Compilate i campi richiesti, confermate e, una volta ricevuta l'e-mail di attivazione, cliccate sull'apposito link per completare la registrazione

**2** Ora che avete creato il vostro account, tornate su **http://en.dragonica.gpotato.eu**, cliccate su **Download** in alto a destra, e scegliete uno dei collegamenti per scaricare il gioco

**3** Fate doppio clic sull'eseguibile che avete appena scaricato e, al termine dell'installazione, il gioco effettuerà gli aggiornamenti necessari in modo automatico. Al termine di questa operazione, dovrete semplicemente cliccare sul bottone **Start Game** per cominciare la vostra avventura.



I boss al termine delle missioni speciali sono spesso dotati di abilità cui bisogna prestare molta attenzione.




Abbattere orde di nemici insieme ad altri giocatori è estremamente divertente, grazie al sistema di combattimento frenetico e spettacolare.

### VERDETTO

★★★★☆

*Dragonica* è veloce, divertente e a tratti ripetitivo. La cura riposta in tutti i suoi aspetti ne fa un ottimo MMORPG a scorrimento laterale.

*Mod per Star Wars: Knights of the Old Republic*

# BROTHERHOOD OF SHADOW: SOLOMON'S REVENGE

*A volte, usare la Forza è la soluzione migliore.*




Come da tradizione, le complicazioni non mancheranno.

- **Autore:** Silveredge9
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 650 MB
- **Internet:** www.silveredge9.com

Le nuove ambientazioni si integrano perfettamente a quelle note, per qualità e dettaglio.

**LA sola idea di maneggiare una spada laser vi manda in solluchero? George Lucas è il padre putativo che avete sempre desiderato? O più semplicemente conservate la vostra copia di *Knights of the Old Republic* come una preziosa reliquia?**

La buona notizia è che l'uscita del Mod *Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge* potrebbe essere il pretesto/incentivo che vi mancava per dedicarvi nuovamente al *KOTOR* originale. Dopo uno sviluppo durato diversi anni, il Mod ha finalmente visto il suo completamento e, fin dall'elenco delle caratteristiche, appare chiaro che si parla di un lavoro di mole ragguardevole. Al titolo BioWare viene infatti aggiunta un'avventura dal respiro epico, che coinvolgerà numerosi personaggi inediti (tutti rigorosamente dotati di voce propria) attraverso un nutrito numero di missioni.

Queste ultime, porteranno a esplorare nuove ambientazioni appositamente create. Naturalmente, non mancheranno aggiunte all'inventario, che spazieranno dall'equipaggiamento alle armi, e il tutto si tradurrà in svariate ore di gioco aggiuntive.

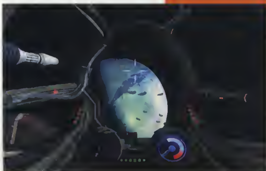
Senza entrare troppo nel dettaglio sui filoni della trama di *Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge*, onde evitare di comprometterne il godimento con spiacevoli anticipazioni, basti dire che le vostre peregrinazioni vi porteranno a incrociare la strada con dei nuovi alleati, tra i quali prima per importanza sarà Shadow, misteriosa Twi'lek un tempo niente meno che assassina personale al servizio del leggendario Lord Revan (e se avete già giocato *KOTOR* almeno una volta, saprete cosa questo sottintenda nei vostri rapporti). Vista la vostra naturale inclinazione a cacciarvi nei guai, ciò comporterà il dover fronteggiare la comparsa di un nuovo potenziale avversario, quel Solomon che dà il titolo al Mod, un tempo maestro Jedi della stessa Shadow e creduto morto durante le guerre mandaloriane, quando fu tradito da costei.

inutile dire che Solomon è, invece, vivo e vegeto e brama la propria vendetta. Quel che accadrà e come si svilupperanno gli eventi, tanto per cambiare, dipenderà principalmente dalle vostre azioni, ancora una volta vero ago della bilancia.

Brandite la vostra spada laser e preparatevi, ancora una volta, a dispensare la Forza con possanza. Ne vale la pena. GIOCHI COMPUTER

**INSTALLAZIONE**

1. Digitate l'indirizzo **www.silveredge9.com**
2. Selezionate la voce **Download**
3. Scaricate il file **bos_sr_1.0.rar**
4. Estraetene il contenuto e seguite le istruzioni allegate nel file **BoSSR_1.0_readme.txt**





**VERDETTO**

Un lavoro monumentale e curato fin nei particolari. Non molto convincenti le nuove voci, però.

Mondi virtuali

# ALBERI SENZA FINE

The Endless Forest, *creato dagli sviluppatori di* The Path, *è un insolito ibrido tra salvaschermo e MMORPG.*



La foresta è piena di luoghi incantati; alcuni hanno poteri particolari.

**NEL numero di luglio 2009 di GMC abbiamo recensito *The Path*: una "fiaba interattiva" ispirata alla storia di Cappuccetto Rosso che utilizza alcuni elementi tipici dei videogiochi per offrire, in realtà, un'esperienza assai profonda, con forti connotazioni artistiche e letterarie.**

Lo sviluppatore, Tale of Tales, nel corso degli anni si è fatto un'eccellente reputazione nella creazione di programmi che sfidano le normali convenzioni dei videogiochi e del divertimento interattivo, divenendo una delle etichette più interessanti in quella piccola nicchia di autori che cercano di rendere sempre più sottile il confine tra gioco ed espressione artistica. *The Endless Forest* (la Foresta Infinita) è un altro esperimento in tal senso e, senza dubbio, una delle esperienze più affascinanti e curiose disponibili in Rete.

Il gioco è, essenzialmente, un MMORPG in cui ogni partecipante interpreta un cervo, ed è ambientato in una vasta e lussureggiante foresta punteggiata da luoghi incantati. Non ci sono né classi, né obiettivi particolari e il combattimento è totalmente assente. Tutto questo renderebbe *The Endless Forest* poco più di una "chat room" virtuale, se non fosse che... anche la possibilità di comunicare con tastiera (o microfono) con altri giocatori non esiste! È a questo punto che la bizzarria del progetto inizia a emergere.

Tutto ciò che *TEF* desidera offrire è la possibilità di condividere con altri la serenità di uno spazio virtuale, fiabesco e rarefatto, creato per chi desidera viaggiare temporaneamente lontano dal mondo quotidiano. I cervi sono rappresentati con volto umanoide, ricordando la versione sacra alla cultura giapponese (e resa famosa in Occidente dal film d'animazione "La Principessa Mononoke" di Hayao Miyazaki, del 1997). Non hanno nome, ma sono identificati da un ideogramma che appare sopra la loro testa. In verità, essi (e i giocatori che li controllano) possono comunicare, ma solo attraverso suoni e movimenti del corpo. Questi sono attivati da una serie di icone poste in basso sullo schermo e, grazie a combinazioni fantasiose, possono essere impiegati per trasmettere anche pensieri e concetti assai complessi. Creare un linguaggio personale e condividerlo con gli altri è una delle attività più stimolanti del gioco.

Occasionalmente, gli sviluppatori stessi, nei panni di "divinità" della Foresta Infinita, appaiono nel loro MMORPG, in un evento chiamato ABIOGENESIS. Si tratta di uno spettacolo delle forze naturali durante il quale tutto può accadere: rocce cadono dal cielo, ai cervi viene dato temporaneamente il potere di volare, fiori spuntano ovunque... Tali eventi possono accadere in momenti inaspettati, o durante "cerimonie" organizzate dalla comunità.

*The Endless Forest* merita, quantomeno, una prova da parte di chi è in cerca di nuove forme di divertimento multimediale. Una comunità inaspettatamente folta e fervida, che si incontra anche sui forum del sito ufficiale, è la prova che l'esperimento ha colpito la fantasia di molti (e parecchi sono i suggerimenti inviati agli sviluppatori su come espandere ulteriormente il loro mondo). Come *The Path* non è senz'altro un'esperienza che interesserà tutti, ma, essendo gratuita, non c'è ragione per non provare a camminare almeno una volta tra gli alberi incantati.




## LINGUA E REQUISITI

*The Endless Forest* è disponibile in inglese all'indirizzo **http://tale-of-tales.com/TheEndlessForest**. In realtà, solo il menu delle opzioni è in tale lingua, dal momento che il gioco è completamente gestito attraverso icone e simboli. *TEF* è gratuito, e per giocare basta installare il "client" di circa 50 MB. Chi desidera vivere "passivamente" l'esperienza ha inoltre la possibilità di far partire il gioco come salvaschermo. I requisiti di sistema minimi sono un processore a 1 GHz o superiore, 512 MB di RAM e una scheda grafica con 64 MB di RAM.

## È una specie di magia...

**I cervi possono anche utilizzare la "magia della foresta" e lanciare incantesimi che hanno vari effetti sul proprio aspetto e su quello di altri consimili. Anche in questo caso non è consentito infliggere danni, ma solo manipolare "creativamente" le apparenze del gioco. Un fatto interessante è che il giocatore, all'inizio, non è consapevole di come acquisire o gettare tali incantesimi, ma deve scoprirlo esplorando il mondo di *The Endless Forest*; tali scoperte possono avvenire grazie a ragionamenti logici, in modo accidentale, o chiedendo aiuto ad altri partecipanti (un quarto modo, meno divertente, consiste nel consultare la pagina dedicata al gioco su Wikipedia).**



**GENERE:** MMORPG

*Rigiocato per voi*

# WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

*Arriva la patch 1.3, fra deserti sabbiosi e qualche delusione di troppo.*

## TRIAL

Se volete provare *Warhammer Online* in modo del tutto gratuito, puntate il browser su **www.war-europe.com**. Vi basterà cliccare su "Crea account di prova", inserire alcuni dati e scaricare il gioco. Potrete giocare per 10 giorni e visitare il primo Grado, ovvero le zone iniziali fino al decimo livello. Per continuare la vostra avventura, vi basterà acquistare la licenza direttamente dal sito, convertendo il vostro account e mantenendo i personaggi creati.




I problemi provocati dall'eccessiva potenza degli attacchi ad area non sono ancora stati risolti, ma gli sviluppatori promettono novità imminenti.

## IL FUTURO

In una recente lettera aperta, il produttore esecutivo Jeff Hickman ha posto dei paletti nello sviluppo dei prossimi aggiornamenti di *Warhammer Online*. Le promesse sono molte e sembrano tenere in considerazione i desideri espressi a più riprese dai giocatori: una rivisitazione delle Cittadelle, che ora come ora non offrono divertimento ma esclusivamente frustrazione e pessime prestazioni, un miglioramento degli assalti alle Capitali, puntando su obiettivi RvR e riducendo l'obbligo di confrontarsi contro nemici (Boss veri e propri) controllati dall'Intelligenza Artificiale, più incentivi ai giocatori che cercano di raggiungere i ranghi di fama elevati, il tanto atteso bilanciamento degli attacchi ad area, e altro ancora. Tutti questi problemi sono presenti ormai da mesi, e nonostante Mythic abbia dimostrato di esserne al corrente, le soluzioni sono state finora insufficienti. Confidiamo nelle prossime patch, sperando che tutte le attenzioni siano rivolte verso la componente RvR e i succitati problemi.

**Casa:** EA
**Sviluppatore:** Mythic Entertainment
**Provato su:** GMC Dic 08, 8
**Multiplayer:** Internet
**Requisiti:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 15 GB HD, Windows XP/Vista, connessione Internet
**Internet:** www.war-europe.com

**CHE i MMORPG siano un genere particolare, è risaputo. Fin dai tempi di *EverQuest*, gli sviluppatori hanno dovuto creare nuovi contenuti a ritmo serrato per continuare a catturare l'attenzione dei giocatori, sia tramite corposi aggiornamenti, sia attraverso vere e proprie espansioni.**

*Warhammer Online* non fa eccezione. Mythic Entertainment e GOA hanno da poco pubblicato una patch, la 1.3, che ha introdotto nel gioco la Terra dei Morti, una nuova zona da esplorare. Se non avete mai provato questo titolo, potete leggere "RvR e dintorni", in queste pagine, per ricevere una breve infarinatura, ma vi basti sapere che il fulcro del gioco è basato sulla guerra tra due fazioni, Ordine e Distruzione, impegnate a darsi continua battaglia per conquistare il territorio e, in ultimo, assediare la capitale nemica.

Come si colloca la Terra dei Morti nella campagna di *Warhammer Online*? A prima vista, la struttura del gioco potrebbe sembrare rigida e in effetti lo è: la nuova zona non è direttamente collegata al "vecchio mondo", ma il suo accesso va conquistato da una fazione per volta, tramite l'accumulo di risorse ottenibili durante la comune lotta Reame contro Reame (RvR), in special modo controllando completamente una delle zone di Grado 4, ovvero quelle dedicate ai personaggi di alto livello. Un indicatore presente nell'interfaccia segna il progresso in tempo reale e quando l'accesso alla Terra dei Morti viene conquistato, la fazione vincitrice può entrarvi tramite i normali Maestri di Volo, che permettono di viaggiare velocemente per il mondo.

Una volta messo piede sul suolo sabbioso, la Necropoli di Zandri vi mostrerà subito tutti i suoi pregi e difetti: non è vastissima, per viaggiare da un punto all'altro della mappa sono necessari solo pochi minuti, ma offre una serie di Missioni Pubbliche particolarmente dinamiche (una delle innovazioni più importanti proposte da *Warhammer Online*, missioni completabili in tempo reale da tutti i giocatori che si trovano in una determinata area), sicuramente più ispirate rispetto a quelle presenti nel resto del mondo. Un sistema di glifi, collezionabili completando proprio queste missioni, gestisce l'accesso a delle Tane (4 in totale) al cui interno risiedono Boss da affrontare con un normale gruppo formato da 6 persone di livello 40. Sono tutti divertenti e offrono un buon livello di sfida, richiedendo tattiche precise per essere sconfitti: la ricompensa per la loro uccisione sono buone armi epiche e oggetti che offrono dei potenziamenti temporanei (forse fin troppo efficaci).

È qui che i primi difetti della Terra dei Morti vengono a galla. Ognuna di queste Tane

# RvR e dintorni

*Warhammer Online* è un titolo basato sul Realm versus Realm (la lotta di reame contro reame), il marchio di fabbrica introdotto da Mythic con il suo precedente MMORPG, *Dark Age of Camelot*. La struttura di gioco, quindi, è pesantemente influenzata da questa scelta di design: le 6 razze, 3 per ognuna delle due fazioni, sono distribuite in 3 grandi continenti, ognuna accoppiata al proprio nemico principale. Per esempio, i Nani, costantemente in guerra con i Pelleverde, si muovono a poca distanza dagli accampamenti nemici, con una fetta di territorio contenente obiettivi RvR e castelli da conquistare a fare da "spartiacque". Ognuno di questi continenti è suddiviso in 4 gradi, accessibili raggiungendo un determinato livello: appena creato il personaggio, vi troverete all'inizio del Grado 1, aumentando di livello potrete combattere in quello successivo e così via fino alle zone di Grado 4, che ospitano il cuore della campagna RvR e decidono la fazione che potrà attaccare la capitale nemica. Conquistando gli obiettivi sul campo di battaglia, la barra dei punti vittoria di una zona di Grado 4 si riempirà fino a quando qualcuno non otterrà il controllo totale, spostando così il combattimento nella zona successiva (immaginate tre zone disposte verticalmente, solo una di esse può essere attiva, mentre le altre due sono sotto il controllo di una fazione).

richiede di collezionare nuovamente i glifi per accedervi, una volta sconfitti i Boss, e anche di attendere 8 ore prima di potervi rientrare. Le prime volte non è un problema, ma alla lunga la mancanza di alternative rende il tutto abbastanza tedioso. Il principale contenuto PvE (giocatore contro Intelligenza Artificiale), in ogni caso, è rappresentato dalla Tomba del Sovrano Avvoltoio, un'istanza da affrontare con un gruppo di 6 persone: al momento, siamo arrivati al quinto Boss, e l'esperienza è stata divertente, contraddistinta da scontri che richiedono estrema coordinazione e pazienza (a volte anche troppa). All'interno di questo dungeon è possibile recuperare gioielli con buone statistiche e, con un pizzico di fortuna, pezzi del Tiranno, i nuovi set d'armatura che si collocano fra i migliori disponibili in gioco – da segnalare che, una volta ucciso un Boss, disporrete di 3 giorni prima che avvenga un reset completo, indipendentemente dall'aver completato o meno il tutto.

Alcuni di voi, a questo punto, si staranno chiedendo: e il Reame contro Reame, che fine ha fatto? Fortunatamente, il PvE non è l'unica attività da svolgere nella Necropoli. Quando una fazione guadagna l'accesso alla zona, i nemici presenti non vengono cacciati, se non dopo essere stati eliminati – in questo caso, infatti, rinasceranno nella capitale, se nessun curatore è in grado di resuscitarli. Tale impostazione, non certo ottimale per una costante

## "La Necropoli di Zandri vi mostrerà subito i suoi pregi e difetti"

azione RvR, consente comunque di organizzare una certa resistenza, o di "rovinare la festa" agli avversari che stanno innocentemente tentando di completare le Missioni Pubbliche. Da non sottovalutare, inoltre, la possibilità di invadere le istanze in cui stanno giocando i nemici, se si possiede il controllo della zona. In questo caso, i "padroni di casa" riceveranno un avvertimento e comincerà una nuova missione pubblica della durata di 30 minuti. Chi viene attaccato dovrà resistere all'assalto in ogni modo, anche utilizzando le numerose trappole disseminate un po' ovunque.

Il difetto principale della Terra dei Morti è quello di sembrare quasi un ostacolo al normale svolgimento della campagna RvR: i primi giorni dopo l'implementazione della patch, la fazione con l'accesso alla Necropoli tendeva a svanire letteralmente; un effetto collaterale che ha indispettito i puristi, dovuto principalmente alla voglia di provare i nuovi contenuti. La situazione si è in parte normalizzata, ma la sensazione che questa zona rappresenti un "corpo estraneo" rimane.

La Necropoli di Zandri non è l'unica novità dell'aggiornamento. La patch 1.3 ha infatti introdotto il nuovo sistema di sigilli; questi sono necessari per ottenere grandi bonus ad attacco e difesa durante gli assalti alle capitali e alle cittadelle. Precedentemente, erano legati indissolubilmente a dei set di armatura, che andavano collezionati e indossati. Ora, invece, il tutto è gestito dal Tomo della Conoscenza: se possedete i pezzi d'armatura necessari, usufruirete del bonus in forma passiva, potendo utilizzare qualsiasi altro oggetto; per ottenere quelli che vi mancano, sarete liberi di compiere delle specifiche imprese elencate nel Tomo. Una modifica attesa da molti, anche se il sistema in sé è piuttosto discutibile.

Sebbene questi aggiornamenti gratuiti siano un segnale di supporto, *Warhammer Online* ha bisogno di altro: lo zoccolo duro dei giocatori richiede a gran voce le ottimizzazioni a quel comparto tecnico che continua a far penare molti, a causa delle pessime prestazioni durante gli attacchi alle cittadelle e le battaglie più numerose. Sono anche necessari interventi sul bilanciamento delle classi, precedentemente previsti per la patch 1.3, ma poi rinviati: l'eccessiva potenza degli attacchi ad area, per esempio, penalizza il divertimento durante i comuni scontri RvR e banalizza un sistema di combattimento che potrebbe offrire molto di più.

Le recenti chiusure e fusioni di molti server hanno aiutato a rendere l'esperienza più appagante, in quanto il gioco necessita di un gran numero di utenti per funzionare come dovrebbe; Mythic ha promesso di risolvere tutto, ma avremmo preferito una diversa gestione delle priorità. Il potenziale offerto dall'universo di "Warhammer", unito al divertimento che solo la lotta Reame contro Reame sa dare, merita un supporto più cosciente: i prossimi mesi saranno decisivi per il futuro di *Warhammer Online*, ed è tutto nelle mani degli sviluppatori.





Come da tradizione, l'arrivo sui server della patch 1.3 è stato preceduto da un evento in grande stile.


VERDETTO

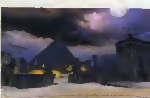
I contenuti introdotti con la patch 1.3 soddisfano solo in parte i desideri dei giocatori di *Warhammer Online*. I problemi principali attendono ancora una soluzione efficace.


Mythic promette di migliorare l'esperienza RvR: al momento, la situazione non è delle più rosee.









# esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.




A cura di Elisa Leanza

**PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?**

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione del DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

## FPS tattico
# ARMA II

*Dalla Repubblica Ceca, un nuovo sparatutto a sfondo bellico.*





Il gioco è ambientato a Chernarus, un'immaginaria nazione nel sudest dell'Europa.

**SIETE pronti a gettarvi a capofitto nella versione dimostrativa dello sparatutto tattico in prima persona sviluppato da Bohemia Interactive?**

**COMANDI PRINCIPALI**
**W,A,S,D** – movimento
**Z** – prono
**X** – accovacciato
**C** – in piedi
**PULS. SIN MOUSE** – fuoco
**PULS. DESTRO MOUSE** – mirino
**MAIUSC** – corri/cammina

*ArmA II* è ambientato nel 2009, in una nazione fittizia chiamata Chernarus e dilaniata dalla guerra civile. Compito del giocatore, facente parte delle forze di ricognizione dei Marine degli Stati Uniti, sarà di ristabilire l'ordine nella regione, limitando il numero di vittime nel conflitto.

Il demo permette di provare sia la modalità single player, sia quella multiplayer. Nel primo caso, le opzioni a disposizione sono: Missioni a un giocatore (Prova di fuoco, Death Valley e Benchmark); Editor (due isole: Utes e Chernarus) e Campo di addestramento (con sei tutorial diversi). Per quanto riguarda il multiplayer, invece, si potrà scegliere fra diverse modalità di gioco, che spaziano dalle missioni in coop al Deathmatch singolo o a squadre.

Il demo, di dimensioni piuttosto elevate, può essere installato cliccando sul pulsante Esplora dell'interfaccia del DVD e, subito dopo, sull'eseguibile ARMA2DEMO.exe. Per evitare problemi con la lettura del DVD, e se disponete di spazio libero adeguato sul computer, è comunque consigliabile copiare il file sul proprio hard disk e avviare da lì l'installazione del demo. All'inizio della procedura, spuntate l'apposita casella per permettere a tutti gli utenti del vostro PC l'accesso al demo, accettate il contratto di licenza e, se necessario, modificate la cartella di destinazione dei file di installazione: il programma verificherà, di volta in volta, lo spazio libero disponibile sull'hard disk scelto (sono richiesti 3,19 GB liberi).

All'interno della cartella d'installazione troverete anche il manuale del gioco in inglese in formato PDF, che contiene un prospetto dettagliato di tutti i comandi disponibili suddivisi per tipologia: fanteria, veicoli di terra, veicoli di aria e team. I comandi principali indicati in questa guida si riferiscono alla fanteria.

**Casa:** 505 Games
**Requisiti:** CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Bohemia Interactive > ArmA2 Demo > Disinstalla ARMA 2 DEMO** e seguite la procedura guidata, eliminando manualmente gli eventuali file rimasti seguendo il percorso indicato dalla schermata al termine della procedura di rimozione.

# Gli altri demo

## TALES OF MONKEY ISLAND: LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

**Genere: Avventura grafica**
**Casa: Telletale Games**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

*Launch of the Screaming Narwhal* è il primo episodio di *Tales of Monkey Island*, la nuova fatica "a puntate" di TellTale Games. Il "temibile" pirata Guybrush Threepwood è ancora una volta alle prese con il pirata Non Morto LeChuck, sempre deciso a portargli via l'amata Elaine. Come accade con i demo di TellTale, potrete decidere di provare semplicemente il demo del gioco cliccando su "Launch free demo", oppure acquistare il prodotto completo cliccando su "Buy it". In questo secondo caso, avrete modo di comprare tutti e cinque gli episodi che compongono il gioco al prezzo di circa 26 euro. La pubblicazione dei capitoli è mensile, pertanto sarà consentito scaricare e giocare un titolo ogni 30 giorni. Troverete la recensione di *Launch of the Screaming Narwhal* sulle pagine di questo numero di GMC.

## HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

**Genere: Azione/Avventura**
**Casa: EA**
**Requisiti: CPU 1.8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista**

Quasi in contemporanea con l'uscita nelle sale dell'omonimo film, arriva su PC la versione virtuale del sesto capitolo delle avventure del maghetto più famoso del mondo: *Harry Potter e il Principe Mezzosangue*.
Il demo non permette di giocare porzioni dell'avventura principale del gioco completo, bensì dà accesso a due "club": quello dei duellanti e quello di volo. Nel primo caso, avrete modo di affrontare un avversario a colpi di bacchetta magica simulando con il mouse i movimenti necessari per lanciare gli incantesimi, nel secondo salirete in sella alla vostra scopa volante per partecipare a una partita di Quidditch.
Per avviare l'installazione, accettate i contratti di licenza e (se necessario) modificate il percorso di installazione: cliccando sul pulsante "Uso del disco rigido" sarà possibile verificare lo spazio libero su tutti gli hard disk.

## ANNO 1404

**Genere: Gestionale storico**
**Casa: Ubisoft**
**Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Versione dimostrativa in lingua inglese del gestionale storico di Ubisoft ambientato nel XV secolo. Per installare il demo, scompattate il file rar sul vostro hard disk: per eseguire l'operazione avrete bisogno di 1,68 GB di spazio libero sul PC, cui vanno aggiunti altri 2 GB necessari a portare a termine con successo la procedura d'installazione. Scegliete, quindi, la modalità Custom se desiderate selezionare la cartella di installazione, o proseguite semplicemente con la modalità Default per installare il gioco sulla partizione C:. Proseguendo con la procedura, accetterete anche d'impostare automaticamente il firewall di Windows: consigliamo di tenere la spunta su tale opzione, in modo da evitare che all'avvio del demo questo possa essere bloccato dal firewall. Alla fine dell'installazione, date l'OK all'ultima schermata, in modo che il programma imposti le opzioni grafiche del gioco in maniera adeguata alle prestazioni della scheda 3D. Il demo di *Anno 1404* permette di affrontare la modalità Continuous game o Campaign, scegliendo fra vari livelli di difficoltà.


TALES OF MONKEY ISLAND


ANNO 1404

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC MEDAL OF HONOR AIRBORNE E NELL'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO STRATEGICO MAI USCITO IN EDICOLA SPACE EMPIRES V A UN PREZZO ECCEZIONALE!

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro giochi shareware da provare per ottanta minuti ciascuno a che vanno da un particolare solitario con le carte, al classico "nascondino" di oggetti. Spazio anche per un gestionale ambientato in un centro commerciale e per un'avventura a base di fate. Come sempre, ce n'è per tutti i gusti e per tutte le età.



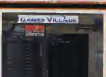
Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Ben due titoli completi da provare anche in modalità per più giocatori: uno è la versione bidimensionale di un famoso Mod per *Half-Life* (*CounterStrike*) l'altro è *Warzone 2100*. Come ogni mese, non manca il materiale aggiuntivo per il gioco allegato. In questo caso è *SpellForce 2: Shadow Wars*, accompagnato dalla sua altrettanto appassionante espansione *Dragon Storm*.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un lungo filmato di gioco (della durata di circa sette minuti) dell'attesissimo *StarCraft II*, sequel del famoso strategico in tempo reale di Blizzard.



# Mod e Add On

## GIOCO COMPLETO! WARZONE 2100

Versione completa dell'RTS post-atomico di Eidos Interactive. Durante la procedura d'installazione apparirà una finestra che vi illustrerà i componenti che saranno installati, offrendovi la possibilità dei deselezionare quelli che non vi interessano. Fra questi, abbiamo: OpenAl libraries (librerie audio), Mods (Aivolution, che migliora l'Intelligenza Artificiale; NTW: Ned Team War, che modifica le armi), Video (installa i filmati di gioco) e NLS (supporto multilingua). Considerando l'esigua quantità di MB richiesti - 80MB in tutto - per effettuare un'installazione completa, consigliamo di accettare tutti i componenti cliccando su "Next". Dopo qualche secondo, apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà se desiderate giocare utilizzando la lingua cinese, poiché in caso affermativo ciò richiederebbe un font aggiuntivo: cliccate su "No" se intendete giocare in inglese, come da impostazione predefinita. Suggeriamo di effettuare l'installazione con una connessione Internet attiva, altrimenti alla fine della procedura apparirà un errore nel download dei video. Consultate il file Readme all'interno della cartella del gioco (**C:/Program Files/Warzone 2100**) per scoprire come configurare *Warzone 2100*, il multiplayer e conoscere alcuni interessanti cheat.


COUNTERSTRIKE 2D

## COUNTERSTRIKE 2D BETA 0.1.1.5

Edizione aggiornata per la versione bidimensionale del famoso Mod di *Half-Life*, qui proposto come gioco completo a sé stante, disponibile sia in modalità multiplayer, sia per giocatore singolo. I requisiti di sistema per usufruire di *CounterStrike 2D* sono particolarmente bassi, pertanto non avrete alcun problema ad avviarlo qualunque sia la configurazione del vostro PC.

## CONTENUTI EXTRA PER SPELLFORCE 2

Tutto il materiale aggiuntivo di cui avete bisogno per godervi al meglio il gioco allegato a questo numero di GMC. Questo mese, si tratta di *SpellForce 2: Shadow Wars*, proposto insieme alla sua espansione *Dragon Storm*. Nella cartella troverete due manuali in italiano in formato PDF (uno per il gioco principale e uno per l'espansione), una patch, nuove mappe e un minimod chiamato *Listener*: uno scenario completamente GdR con tanto di quest e filmati.


WARZONE 2100

# Driver

## AMD/ATI Catalyst 9.6

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

# Utility

**3d Analyze V2.36b**
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

**Adobe Acrobat Reader 9.0**
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

**ATI Tool V0.26**
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

**AVIVO Video Converter**
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

**CCleaner V2.15**
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

**Deep Burner Free V1.9**
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

**Dr TCP**
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

**Fraps 2.9.7**
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

**ICQ 6.5**
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

**IrfanView V4.22**
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

**Motherboard Monitor V5.3.7**
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

**Process Explorer 11.25**
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

**Riva Tuner V2.22**
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

**Speedfan 4.37**
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

**StarForce Clean**
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

**Super PI**
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

**Utility per Overclock**
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

**WinZip 12.0**
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

**WinRar 3.71**
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

**Zoom Player**
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

# Patch

### ARMA II V1.02.58134
Ultimo aggiornamento per lo sparatutto tattico di Bohemia Interactive, proposto anche come demo del mese nel DVD. La patch migliora le abilità di guida dell'Intelligenza Artificiale, corregge il bilanciamento dei livelli di difficoltà più accessibili, aggiunge l'opzione AntiAliasing alle impostazioni video e migliora la stabilità del gioco.

### S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY V1.5.10
Patch per le edizioni confezionate dello sparatutto post-atomico di THQ. Il file aumenta l'efficacia del sistema anti-cheat e risolve i problemi riscontrati con l'utilizzo della combinazione di tasti Alt+TAB per passare da una finestra all'altra di Windows. L'installazione della patch non compromette i file precedentemente salvati.

### F.E.A.R. 2 V1.04
Attesa patch ufficiale che, oltre a correggere bug di minore entità, aggiunge due mappe multiplayer (Conductor Map e Decoy Map) che appartengono al contenuto extra scaricabile *Armored Front map pack*.

### AND YET IT MOVES V1.0.5
Aggiornamento per il particolare gioco di piattaforme creato da Broken Rules. *And Yet It Moves* permette al giocatore di muovere lo scenario intorno al protagonista, per sfruttarne la fisica allo scopo di raggiungere l'uscita dal labirinto.


F.E.A.R. 2


S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

# Shareware

### HOLLY 2: MAGIC LAND
Aiutate Holly a ritrovare la sua figlioletta vistando il magico mondo degli elfi e scovando tutti gli oggetti che sono stati nascosti nei vari livelli. Rispetto agli altri titoli dello stesso genere, *Holly 2: Magic Land* ha una grafica particolarmente colorata e un livello di difficoltà inferiore, ma richiede comunque una buona conoscenza della lingua inglese per riconoscere gli oggetti elencati.



### FAERIE SOLITAIRE
Un classico solitario con le carte reinterpretato in chiave magica.
Le regole sono molto semplici: basta aggiungere al pozzo una carta di valore immediatamente superiore o inferiore, fino a liberare tutto il tavolo di gioco. Proseguendo di livello in livello, si acquisiranno le monete necessarie per sviluppare un villaggio incantato e far schiudere delle uova che contengono deliziose creature.



### AVALON
Ottanta minuti per provare a mettervi nei panni della regina delle fate e riportare a nuova vita il regno di Avalon esplorando lo scenario, salvando animali e imparando nuovi incantesimi. Proseguendo, sbloccherete anche alcuni tipi di minigiochi da selezionare dall'apposita sezione del menu principale.



### CREATE A MALL
Ottanta minuti di prova per lanciarsi nel commercio e dare vita al proprio centro commerciale. Ogni livello del gioco prevede il raggiungimento di precisi obiettivi, come la costruzione di specifici negozi previo acquisto del relativo progetto. Dimostrate di possedere il senso degli affari e accontentate una clientela sempre più esigente!



# Video

### StarCraft II




C'è chi ama gli strategici in tempo reale e chi i giochi di ruolo. *SpellForce 2* mette tutti d'accordo!

guida al

# GIOCO COMPLETO

# SPELLFORCE 2 - SHADOW WARS + DRAGON STORM

## Come giocare



Per giocare a *SpellForce 2 - Shadow Wars* e alla sua espansione *Dragon Storm* occorre installarli seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di SpellForce 2 e dell'espansione**. Una volta fatto, non resta che avviare il gioco cliccando su una delle due icone presenti sul desktop (è indifferente selezionare quella di *Shadow Wars* o di *Dragon Storm*).

## Il manuale

Troverete i manuali in italiano di *SpellForce 2 - Shadow Wars* e della sua espansione *Dragon Storm* all'interno del DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Manuali Spellforce2.** Si tratta di due file in PDF che potranno essere letti con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

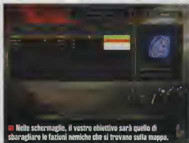
## La lingua

*SpellForce 2 - Shadow Wars* e la sue espansione *Dragon Storm* sono in italiano, manuale e testi schermo compresi. Solo i dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua.

**LA serie di *SpellForce* è nata nel 2003, con l'obiettivo di fondere due diverse tipologie di gioco che vantano alcuni punti in comune: gli strategici in tempo reale e i giochi di ruolo. Obiettivo, peraltro, pienamente centrato.**

*SpellForce 2 - Shadow Wars*, allegato a questo numero di GMC insieme alla sua espansione *Dragon Storm*, perfeziona il suo predecessore e si presenta con una struttura perfettamente bilanciata, che vi permetterà di costruire un party equilibrato e di ripartire con scarso margine di errore i vari punti abilità. Il risultato è un titolo che smorza gli aspetti più intransigenti dei GdR e degli RTS, a favore di un'azione più fluida e per un risultato finale che permette di annoverare *SpellForce 2* fra i giochi in assoluto più riusciti nel suo genere.





Nelle schermaglie, il vostro obiettivo sarà quello di sbaragliare le fazioni nemiche che si trovano sulla mappa.

L'avventura principale vi terrà impegnati per oltre una sessantina di ore, durante le quali dovrete vestire i panni degli immortali Shaikan, legati con un patto di sangue a un drago millenario che rischia di essere catturato dall'alchimista Sorvina. Il vostro compito sarà di respingere l'invasione delle Ombre, viaggiando attraverso le varie isole che compongono il regno utilizzando dei portali. Proprio questi ultimi saranno i protagonisti degli eventi narrati nell'espansione *Dragon Storm*, in cui alcune zone del regno rischiano di diventare inaccessibili proprio a causa della perdita di potere dei portali.

In *Dragon Storm* non vi sarà possibile importare la compagnia creata in *SpellForce 2*, ma in questa espansione avrete occasione di provare un terzo ramo di specializzazione per il vostro personaggio, allacciare nuove alleanze, nonché sfruttare nuovi armi e potenziamenti. Ad aumentare la già incredibile longevità ci pensa la presenza di alcune modalità di gioco in singolo che vi permetteranno di vivere un'avventura slegata dalla trama principale e di mettere alla prova le vostre abilità strategiche nelle divertenti schermaglie. Un occhio di riguardo è stato dedicato anche all'online (che tornerà disponibile a breve), arricchito dalla modalità King of the Hill e da mappe nuove di zecca.

GIOCHI COMPUTER



Come in ogni strategico in tempo reale che si rispetti, l'accumulo delle risorse riveste un'importanza fondamentale.

## Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare *SpellForce 2 – Shodow Wors* e la sua espansione *Dragon Storm* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader (GeForce4 MX non supportate), un lettore DVD-ROM e 5 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2,5 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB e una connessione Internet ADSL o superiore per il gioco multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

## Installazione di SpellForce 2 e dell'espansione



Per installare *SpellForce 2 – Shodow Wors* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore dal **Lato A**. Sul **Lato A si trova *Shodow Wors***, mentre sul **Lato B *Dragon Storm***. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco, fate doppio clic sul file **autorun.exe** e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Installare** per avviare il processo. Premete su **Avanti**, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e cliccate ancora su **Avanti**. A questo punto, decidete se creare un'icona sul desktop. Fate clic su **Avanti** e scegliete la cartella in cui installare i file. Quella predefinita è **C:\Programmi\JoWood\SpellForce 2 Shadow Wars** (o **C:\Program Files\JoWood\SpellForce 2 Shadow Wars** se usate Windows Vista), ma potete modificarla premendo su **Sfoglia**. Cliccate su **Avanti** per due volte per dare il via al processo di copia dei file. Al termine, premete su **Fine**.
A questo punto, non vi resta che installare anche l'espansione di *SpellForce 2*, *Dragon Storm*. Per farlo, inserite il DVD di gioco dal **Lato B**. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Nel caso in cui ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Cliccate su **Avanti** per due volte, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza, premete su **Avanti** per due volte e quindi su **Installa**. Al termine fate clic su **Fine**.

## Disinstallazione di SpellForce 2 e dell'espansione

Per disinstallare *SpellForce 2 – Shodow Wors*, seguite il percorso **Start > Programmi > JoWood > SpellForce 2 Shadow Wars > Unistall**. Spuntate la casella **Rimuovi** e cliccate su **Avanti** per due volte, così da dare il via al processo di eliminazione dei file.
Per cancellare l'espansione *Dragon Storm*, seguite il percorso **Start > Programmi > SpellForce > SpellForce 2 – Dragon Storm > Disinstallare SpellForce 2 – Dragon Storm** e premete su **Sì**. Al termine, cliccate su **Fine**.

## La patch

L'aggiornamento del gioco tramite la patch più recente (la versione 2.01) risolve alcuni piccoli bug presenti nella versione originale di *SpellForce 2 – Shodow Wors* e della sua espansione *Dragon Storm*. Per applicare tale aggiornamento, bisogna innanzitutto procurarsi il file **Sp2Patch**. Lo troverete all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Patch**. Fate doppio clic sul file eseguibile e si aprirà automaticamente una finestra d'installazione. Seguite le istruzioni a video e, una volta che il processo sarà completato, premete su **Finish**.





Sopra la testa dei personaggi con cui è possibile interagire, compariranno delle icone.

## Il codice di gioco

Al primo avvio del gioco, sia che abbiate installato solo *SpellForce 2 – Shodow Wors*, sia che abbiate installato subito anche l'espansione *Dragon Storm*, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale non riuscirete a giocare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui questa **CD-key** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando la CD-key provvisoria riportata di seguito.

**34YLJ-DZ655-F53MF-6PQ64-AELE3-7STP3-URYT2-HCZ2H**

**ATTENZIONE: la CD-key provvisoria riportata qui sopra non può essere utilizzata per giocare online**, serve solo per permettervi di divertirvi con *SpellForce 2* fino a quando non ne riceverete una in sostituzione dalla redazione. Al momento di andare in stampa, i server per giocare online sono chiusi, ma notizie ufficiali parlano di una loro prossima riapertura.

## Imparare a fare l'eroe

Eroi non si nasce. Per questo il nostro consiglio è di affrontare l'esaustivo tutorial che vi spiegherà come muovervi nel vasto mondo di *SpellForce 2*. Per farlo, vi sarà sufficiente avviare una nuova campagna di *Shodow Wors*.



Mano a mano che procederete nell'avventura, guadagnerete punti esperienza indispensabili per aumentare di livello.

## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

## Consigli generali

**La morte non deve farvi paura:** per quanto forti e ben armati, in *SpellForce 2* potrebbe anche capitarvi di perire sotto i colpi dei nemici. Il numero di avversari è elevato e alcuni di loro sono degli ossi molto duri. Non preoccupatevi, però, in caso di morte del vostro personaggio, potrete sempre farlo resuscitare grazie ai poteri del sangue Shaikan.
**Equipaggiarsi a dovere:** il numero di oggetti presenti nel gioco è notevole. Proprio per questo occorre fare attenzione all'equipaggiamento del proprio eroe. Munirsi di un elmo di rame è ben diverso che optare per un copricapo di ferro dotato di bonus magici.
**Quest secondarie:** nonostante le campagne principali di *Shadow Wars* e di *Dragon Storm* siano molto lunghe e impegnative, vale comunque la pena affrontare le numerose missioni secondarie che vi verranno affidate durante l'avventura. Completarle consente di guadagnare oggetti preziosi e punti esperienza.
**Strategia!:** gli avversari tendono a organizzarsi in gruppi abbastanza numerosi e proprio per questa ragione è più saggio bersagliarli da lontano, magari sfruttando i poteri magici del team o le balestre dei propri soldati, per poi lanciarsi nel corpo a corpo contro i superstiti.

## Giocare a SpellForce 2

Esistono varie modalità di gioco in *SpellForce 2*:

**Campagna:** si tratta della modalità di gioco principale. In quella di *Shadow Wars* vestirete i panni di un guerriero Shaikan e insieme a un party ben organizzato, che comprende Nightsong, il potente e fedele Bor, e la maga Lya, dovrete opporvi all'avanzata delle forze del male e vendicare la morte di Craig Un'Shallach, ultimo grande eroe del popolo degli Elfi Oscuri. Anche nella Campagna principale di *Dragon Storm* vestirete i panni di un guerriero Shaikan e dovrete guidarlo in una lotta senza quartiere per salvare il suo popolo. Non è però possibile utilizzare l'avatar creato nel titolo originale per affrontare questa nuova campagna insieme al proprio team.

**Schermaglia:** in questa modalità, potrete confrontarvi contro il computer o i vostri amici, in una classica battaglia in stile RTS. Il vostro obiettivo sarà quello di distruggere le basi avversarie e, per farlo, avrete bisogno di creare un esercito potente e versatile. A rendere il tutto ancora più interessante ci pensa la nuova fazione introdotta da *Dragon Storm*, gli Shaikan (che vanta degli abili arcieri e i dragonling, gli antenati dei draghi) che si aggiungono alle tre già presenti nel gioco originale (Il Patto, I Clan e Il Regno).

**Partita libera:** in questa modalità potrete affrontare un'avventura slegata dalla trama del gioco originale, da soli o in compagnia di due o più amici. L'obiettivo è far diventare l'avatar sempre più potente ed è quindi fondamentale acquisire nuove abilità e raccogliere oggetti rari.

## I mercanti



Esplorando il mondo di gioco capiterà spesso d'imbattersi in mercanti che vengono identificati dall'icona di uno scudo e di un'arma sopra la loro testa. Presso di loro sarà possibile acquistare oggetti interessanti e vendere l'equipaggiamento inutilizzato. Attenzione, però: l'assortimento delle merci, così come il loro prezzo, potranno variare anche sensibilmente.

## La mappa

La mini-mappa, posizionata nell'angolo inferiore destro dello schermo rappresenta un utile ausilio durante gli spostamenti. Offre una visuale a volo d'uccello del campo di gioco, evidenziando gli elementi più importanti (il vostro avatar: puntino verde; i nemici: punti rossi; e degli obiettivi della missione: icona dorata). Le zone non ancora esplorate sono coperte da una nebbia nerastra.

## I movimenti di un guerriero

Di seguito vengono riportati i comandi da tastiera di *SpellForce 2* che potrete memorizzare per giocare al meglio:

### Visuale Inseguimento

**W –** avanti
**S –** indietro
**A –** sinistra
**D-** destra
**Pulsante destro del mouse –** tenuto premuto per ruotare la telecamera
**Barra spaziatrice –** attaccare nemico selezionato

### Visuale Isometrica

**W, A, S, D –** spostare l'inquadratura

### Generali

**PagSu/PagGiù –** zoom
**Ins –** cambiare prospettiva isometrica/inseguimento
**T –** passare a visuale predefinita
**I –** inventario
**Q –** libro delle imprese
**M –** mappa
**L –** registro
**Pulsante sinistro del mouse –** selezionare unità
**Backspace –** passare direttamente al sito dell'ultimo allarme
**Ctrl + 1-0 –** definire gruppo
**1-0 –** richiamare gruppo
**R –** selezionare lavoratore libero
**Pulsante destro del mouse –** compiere azioni (movimento, attacco)
**H –** tenere la posizione
**P –** pausa
**F9 –** salvataggio rapido
**F12 –** caricamento rapido

## Il multiplayer

Al momento in cui andiamo in stampa, i server di gioco di *SpellForce 2* non sono attivi. Sui forum ufficiali, però, circolano voci attendibili in merito a una loro prossima riapertura. Per tenervi aggiornati, consultate il sito **http://spellforce.jowood.com/forum/forumdisplay.php?f=127**. E non vi preoccupate: le campagne principali di *Shadow Wars* e di *Dragon Storm* vi terranno impegnati per ore e ore di divertimento.

# Interfaccia incantata



L'interfaccia di gioco di *SpellForce 2* è ricca d'informazioni. Fortunatamente, tutto è molto ordinato e facile da capire.

**1. Avatar:** il ritratto più a sinistra, oltre a mostrare il vostro avatar, vi informa anche sul quantitativo di punti ferita e di Mana.
**2. Compagni:** i ritratti che si trovano alla destra dell'avatar mostrano i guerrieri che compongono il party. Anche in questo caso, vengono riportate le informazioni relative al quantitativo di punti ferita e di Mana.
**3. Visuale in dettaglio:** in questa finestra vengono visualizzate le unità o le costruzioni selezionate.
**4. Barra delle abilità/delle costruzioni:** nelle sessioni GdR, questa barra visualizza tutte le abilità del personaggio selezionato; in quelle RTS, invece, contiene l'elenco delle costruzioni o delle unità che si possono addestrare.
**5. Mappa:** grazie a questa comoda mini-mappa sarà sempre possibile avere un'idea sulla posizione degli obiettivi della missione, dei propri compagni e dei portali.
**6. Menu:** questi tre pulsanti permettono di accedere ad altrettante finestre. Da sinistra verso destra sono: Finestra equipaggiamento, Libro delle imprese (in cui vengono raccolte tutte le quest da completare) e Teletrasporto, che vi consentirà di spostarvi da una parte all'altra del mondo di gioco.
**7. Risorse:** in questa sezione dell'interfaccia vengono visualizzate le risorse in vostro possesso.
**8. Gruppi:** è possibile creare dei gruppi di soldati e assegnar loro un numero da 0 a 9, in modo che siano più veloci da richiamare.

# Contenuti extra

La comunità di *SpellForce 2* è molto attiva, quanto meno a giudicare dall'abbondanza di contenuti extra disponibili online. GMC ha incluso le produzioni migliori nella cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Mappe**, contenuta all'interno del **DVD demo**. Nel caso non vi bastassero, potrete reperirne altre nella sezione **Gamers Area** del sito ufficiale del gioco (**http://spellforce.jowood.com/sf2/index.php?lang=en**). Il bello è che, oltre a scaricare le produzioni degli altri appassionati, potrete anche condividere quelle create da voi con l'editor delle mappe. Per farlo, però, dovrete prima registrarvi al forum ufficiale di *SpellForce*.

### Mappe

**Coop:** l'approccio delle missioni Coop è quello tipico dei GdR. Vestirete i panni di un eroe e dovrete collaborare con i vostri amici o con il computer per il raggiungimento di un obiettivo comune.
**Installazione:** copiate il contenuto della cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Mappe\Coop** direttamente all'interno della directory **C:\Programmi\JoWood\SpellForce 2 Shadow Wars\base\map\coopcommunity**. Per divertirvi con una di queste mappe, cliccate su **Giocatore singolo** nel menu principale, selezionate **Partita libera** e scegliere dal menu **Mappe comunitarie** quella che fa per voi.

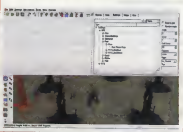
**PVP:** si tratta di sfide in stile RTS in cui, a capo di una delle fazioni disponibili, dovrete dimostrare le vostre abilità strategiche sbaragliando i nemici presenti sulla mappa.
**Installazione:** copiate il contenuto della cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Mappe\PVP** direttamente all'interno della directory **C:\Programmi\JoWood\SpellForce 2 Shadow Wars\base\map\pvpcommunity**. Per lanciarle, cliccate nel menu principale su **Giocatore singolo**, quindi su **Schermaglia**. Non vi resta che scegliere in quale delle tante mappe extra confrontarvi (le troverete nel menu **Mappe comunitarie**).

### Mini-Mod

Oltre alle mappe extra, abbiamo incluso nel DVD demo (**Dati\Mod\Spellforce2\Mappe**) anche un divertente mini-Mod che vi catapulterà in una missione del tutto nuova. Si tratta del *Listener Mod*, una produzione amatoriale di ottima fattura.
**Installazione:** decomprimete la cartella **mijuko_Listener**, che troverete nella cartella **Dati\Mod\Spellforce2\Mappe** del DVD demo, e copiate il contenuto della directory **mijuko_Listener\Listener\Map** all'interno della cartella **C:\Programmi\JoWood\SpellForce 2 Shadow Wars\base\map\coopcommunity**. Per avviare la partita, cliccate su **Giocatore singolo**, selezionate l'opzione **Partita libera**, quindi **Listener_01** dall'elenco delle **Mappe comunitarie**.

## L'editor

*SpellForce 2 – Shadow Wars* mette a disposizione anche un editor perfetto per crearsi da sé mappe personalizzate, eventualmente da condividere online presso il sito **http://spellforce.jowood.com/sf2/?lang=en&rid=1517** (per farlo, però, dovrete prima registrarvi). Si tratta dello SpellForce 2 Shadow Wars Editor, un programma che viene installato automaticamente insieme al gioco base. Per avviarlo, è sufficiente seguire il percorso **Start > Programmi > JoWood > SpellForce 2 Shadow Wars > SpellForce2 Shadow Wars Editor**. Per divertirsi al massimo con l'editor, consigliamo di consultare il relativo manuale, purtroppo solo in inglese, che troverete seguendo il percorso **Start > Programmi > SpellForce > SpellForce 2 – Dragon Storm > Manuale del editore di SpellForce 2.**





In certe occasioni, vi capiterà anche di avere un intero esercito al seguito.



Nelle partite libere non sarete obbligati a seguire una trama.

```
M file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:   5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

# GMC TRUCCHI & soluzioni

## THE SIMS 3

**Modalità Trucchi**

Nel caso vogliate divertirvi a rendere più agevole la vita dei vostri esserini virtuali in *The Sims 3*, vi basterà premere contemporaneamente i tasti **ctrl**, **shift** e **C** per attivare la console di comando. Una volta comparsa, sarà sufficiente inserirvi una qualsiasi delle seguenti gabole. Per far scomparire la console, basterà premere **esc**.

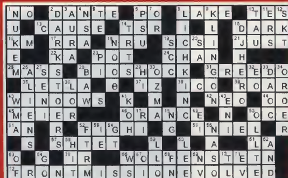
| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **familyFunds** *nomefamiglio volore* | Sostituendo a *volore* una cifra e a *nomefamiglio* il cognome della vostra abitazione, potrete impostare il patrimonio della vostro nucleo famigliare |
| **fullscreen** *[on/off]* | Imposta la modalità di visualizzazione del gioco se a schermo intero (*on*) o in finestra (*off*) |
| **constrainFloorElevation** *[true/folse]* | Se impostato su *true*, permette di regolare le altezze del terreno. Tutti gli oggetti posti sul terreno verranno spostati di conseguenza |
| **freerealestate** | Rende le abitazioni gratuite |
| **jokePlease** | Fa comparire delle barzellette nella console di comando |
| **hideHeadlineEffects** *[on/off]* | Nasconde (*on*) tutti gli indicatori del gioco |
| **quit** | Permette di uscire dal gioco |
| **help** | Mostra, nella console di comando, una lista di tutti i comandi inseribili |
| **slowMotionViz** *volore* | Sostituendo a *volore* un numero tra 0 e 8, rallenta il gioco |
| **resetSim** *nome cognome* | Resetta il Sim di cui avete inserito nome e cognome ad atteggiamenti neutrali nei vostri confronti |
| **fps** *[on/off]* | Mostra (*on*) il framerate del gioco nell'angolo del vostro schermo |



Simoleon e tanti vestiti fanno la felicità di ogni Sim.

| | |
|---|---|
| **fadeObjects** *[on/off]* | Disattiva la progressiva scomparsa degli oggetti in seguito alle zoomate della telecamera |
| **testingcheatsenabled true** | Attiva la modalità di debug per gli oggetti. Vi basterà cliccare su un qualsiasi elemento del gioco (compresi i vostri Sims) tenendo premuto **shift** per far comparire l'apposito menu |
| **unlockOutfits** *[on/off]* | Sblocca (*on*) tutti gli abiti nella modalità Crea un Sim. Deve essere attivato prima di entrare nella modalità, altrimenti non avrà effetto |
| **disableSnapping ToSlotsOnAlt** *[on/off]* | Se attivato (*on*), gli oggetti non saranno più soggetti alla griglia quando spostati e posizionati tenendo premuto il tasto alt |
| **kaching** | Se digitato nella schermata di selezione dei lotti di terra, aggiungerà 1.000 simoleon al vostro patrimonio |
| **motherlode** | Se digitato nella schermata di selezione dei lotti di terra, aggiungerà 50.000 simoleon al vostro patrimonio |
| **moveobjects** *[on/off]* | Se attivato (*on*), permette di spostare ogni cosa nella modalità Compra/Costruisci |

## SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO DI AGOSTO




## THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

**Modalità trucchi**

Il micidiale Riddick sarà anche un esperto di evasioni, ma la duplice avventura di *Escape from Butcher Boy/Assault on Dork Atheno* potrebbe dare filo da torcere anche a un personaggio tosto come lui.

Ecco, allora, che per rendere più confortevoli i panni del Vin Diesel virtuale, giungiamo noi con degli ottimi trucchi. Vi basterà premere assieme **Ctrl**, **Alt** e **** per attivare la console di comando. Una volta che questa sarà disponibile sullo schermo, dovrete solo inserire i seguenti codici per ottenere degli indubbi benefici:


www.gamesvillage.it


Gli zombi con i baffoni sono meravigliosi.

| CODICE | EFFETTO |
| --- | --- |
| cmd(kill) | Riddick si suicida |
| cmd(cyclecamera) | Permette di passare dalla telecamera in prima persona a quella in terza persona e viceversa |
| cmd(giveall) | Dona a Riddick tutte le armi, le munizioni e i potenziamenti disponibili nel gioco |
| cmd(godmode) | Attiva l'invincibilità per Riddick |
| cmd(noclip) | Attiva la modalità noclipping, con la quale è possibile far volare Riddick e farlo passare attraverso le pareti |
| cmd(selfsummon) | Fa comparire un altro Riddick sullo schermo |

## PLANTS VS ZOMBIES

**Modalità Trucchi**
Vi farà piacere sapere che, per attivare le divertenti gabole nascoste dai programmatori in *Plants Vs Zombies*, sarà sufficiente digitare i seguenti codici in qualsiasi momento della partita. Buon divertimento!

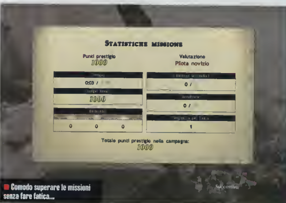
| CODICE | EFFETTO |
| --- | --- |
| pinata | Fa piovere sullo schermo un sacco di dolcetti ogni volta che uno zombi muore |
| future | Dona agli zombi un aspetto futuristico |
| dance | Fa danzare gli zombi |
| sukhbir | Disattiva il mugolare degli zombi |
| daisies | Gli zombi morti fanno comparire sullo schermo delle piccole margherite |
| Mustache | Gli zombi portano tutti dei baffi |

## BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

**Modalità trucchi**
Premete in sequenza i tasti **Ins Ins Canc Ins Canc Ins Canc** nel menu della pausa per sbloccare la voce **Console Trucchi** tra le opzioni presenti. A quel punto, vi basterà inserire i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato:

| CODICE | EFFETTO |
| --- | --- |
| cheat_victory | Salta alla missione successiva |
| trigger_damage | Riduce il danno subito dall'apparecchio |

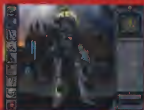


Comodo superare le missioni senza fare fatica...

# Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm

**Modalità trucchi**
Per interagire correttamente con la console di comando, bisognerà impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**. Qui, dovrete entrare nella tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**. Ora selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di **Ctrl**, **Shift di sinistra** e un numero) che vi permetteranno d'impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. A questo punto vi basterà andare sul desktop, cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona di avvio di *Soulstorm* e scegliere la voce **Proprietà**. Nella nuova schermata, modificate la voce **Destinazione**, aggiungendo al termine della stringa il parametro **–dev**. (Se adoperate le cartelle predefinite durante l'installazione il risultato dovrebbe essere questo **"C:\Programmi\THQ\Dawn of War - Soulstorm\Soulstorm.exe" –dev**, apici compresi).



Ora vi basterà avviare il gioco utilizzando l'icona appena modificata, passare alla tastiera americana con le scorciatoie impostate (per esempio **Ctrl**, **Shift** e **0**), premere contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Shift** e ****, tornare al layout italiano e inserire i seguenti codici.
**Attenzione:** Per chiudere la console di comando dovrete necessariamente passare ancora attraverso la tastiera americana e premere ancora una volta la combinazione **Ctrl**, **Shift** e ****.

| CODICE | EFFETTO |
| --- | --- |
| cls | Pulisce la console di comando |
| cheat_killself | Fa perdere automaticamente la partita in corso (funziona solo nella modalità schermaglia) |
| cheat_power (*numero*) | Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di Potenza |
| cheat_requisition (*numero*) | Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di Requisizione |
| sd_instant_build = 1 | Attiva la costruzione istantanea di edifici e risorse (funziona anche per gli eserciti governati dal computer) |
| sd_instant_build = 0 | Disabilita la costruzione istantanea di edifici e risorse |
| taskbar_hide | Nasconde l'interfaccia grafica del gioco |
| taskbar_show | Mostra l'interfaccia grafica del gioco |
| Quit | Esce dal gioco |
| fog_toggle | Elimina la nebbia di guerra dall'area di gioco |
| shadow_toggle | Attiva o disattiva le ombre dal motore grafico |



*Guida completa*

# SPORE: GUIDA ALL'EVOLUZIONE

*Volete raggiungere la vetta evolutiva nel più breve tempo possibile? Grazie alla guida di GMC scritta dal darwiniano* ***Quedex****, Spore non ha più segreti!*

**ACULEI APPUNTITI**

La natura bidimensionale della fase cellulare fa sì che il posizionamento e la grandezza di aculei e bocche influenzino effettivamente la giocabilità, contrariamente a quanto accade nelle fasi successive. Di conseguenza, è sempre bene sdoppiare e allargare gli aculei e le mascelle, in modo da estendere il raggio di difesa e facilitare l'assimilazione di alghe e cellule a parità di punti DNA spesi. Il posizionamento degli organi di velocità, invece, non influenza la loro efficacia.

**OCCHIO ALLA VISTA**

Pur di ottenere un maggior numero di punti DNA, alcuni giocatori sacrificano gli occhi della propria creatura, scambiandoli con organi deputati all'aggressione o al movimento. In realtà, questa scelta limita fortemente la visibilità del mondo circostante, eliminando ogni colore dal gioco e, soprattutto, rendendo più complesse le operazioni di caccia e difesa.

**FEDELE alla sua natura modellabile, *Spore* è diventato un successo trasversale, capace di coinvolgere tanto gli appassionati dei simulatori di vita, quanto i giocatori solitamente poco attenti alle novità videoludiche.** Proprio per risultare appetibile a ogni fascia d'età, il gioco è, nel suo livello di difficoltà medio, sufficientemente semplice da rendere la lettura del manuale una pratica evitabile. Ciononostante, nel DNA disperso in *Spore* si nascondono alcune strategie in grado di facilitare non poco la transizione da essere unicellulare a razza dominante della galassia. In questa guida elencheremo le più importanti.

## 1 – FASE CELLULARE

Dopo aver selezionato il pianeta su cui desideriamo sviluppare la nostra specie, ci troviamo a scegliere tra il percorso carnivoro o quello erbivoro. Se si è optato per la prima strada, una volta nel brodo primordiale è necessario guidare la nostra elementare creatura verso i pezzi di carne di color rosso. Al contrario, le creature erbivore devono alimentarsi esclusivamente delle alghe e di tutti gli elementi verdi, ottenendo i medesimi risultati:
il riempimento della barra progresso visibile nella parte bassa dello schermo, l'aumento di punti DNA (strettamente correlato con il numero di appendici utilizzabili nell'editor) e la crescita dell'esserino, che potrà confrontarsi, man mano, con antagonisti di dimensioni maggiori. Nel brodo primordiale, è bene raccogliere, nel più breve tempo possibile, le 6 parti del corpo capaci di migliorare l'agilità e le capacità di attacco della creatura. Il primo passo consiste nell'acquisire l'aculeo: di solito, si può raccogliere passando nei pressi di una cellula già morta o aprendo i frammenti di meteorite galleggianti nell'oceano.
Non appena conquistato l'aculeo, è bene utilizzare il pulsante di richiamo del partner, in modo da accedere all'editor e posizionare i pungiglioni sulla parte posteriore della creatura, difendendola dalla maggior parte degli attacchi.
Il passo successivo consiste nel munirsi di Proboscide, che va a sostituire Filtrobocca e Mascella (i due organi che accompagnano rispettivamente erbivori e carnivori) e può essere utilizzata sia per cibarsi di alghe, sia per mordere i nemici. Una volta giunti a questa soglia evolutiva, l'acquisizione di veleno, scariche elettriche, jet e flagelli capaci di renderci più aggressivi e veloci procederà speditamente, soprattutto avendo l'accortezza di alimentarsi continuamente, così da mantenere al massimo la barra della salute visibile in basso a destra sullo schermo. Il veleno e la scarica elettrica tendono a stordire e immobilizzare gli avversari, anche quelli sensibilmente più grandi, risultando utili ai carnivori.
Gli erbivori, invece, farebbero bene a puntare il proprio DNA sugli organi deputati a migliorare velocità e rapidità di rotazione, in modo da riuscire a sganciarsi da qualsiasi tipo di predatore.



Privarsi degli organi della vista per risparmiare punti DNA non è una buona idea, dato che riduce drasticamente la visibilità dell'interfaccia.



I primi aculei di difesa vanno posizionati sulla coda della nostra creatura, in modalità sdoppiata.

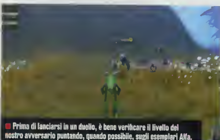
# 2 – FASE CREATURA

Una volta riempita la barra di progresso, la nostra cellula deve abbandonare gli oceani per spostarsi sulla terraferma. Prima di zampettare fuori dalle acque, è conveniente spendere qualche minuto nell'editor, eliminando gli organi di movimento utilizzati in acqua e sostituendoli con braccia e gambe. In questa fase è utile accrescere l'altezza degli erbivori, o munirli di mani e zampe particolarmente lunghe, in modo che possano cibarsi dei frutti ancora appesi agli alberi, evitando che la loro dieta si basi esclusivamente su quelli caduti. I carnivori, invece, farebbero bene a munirsi di armi, in modo da caricare, mordere, sputare e attaccare le altre specie. L'evoluzione sulla terraferma avviene infatti uccidendo o alleandosi con le razze dei nidi visibili sulla mappa. I carnivori sono tendenzialmente portati ad aggredire gli avversari, mentre gli erbivori tentano di ammaliarli cantando, danzando o affascinandoli, reagendo con la fuga se aggrediti. Entrambe le modalità sono accessibili dalla sezione verde o rossa del menu azioni, che si arricchirà di funzionalità man mano che la nostra creatura si doterà di nuovi organi. Questi ultimi si ottengono cibandosi degli scheletri sparsi sul territorio o sconfiggendo gli esemplari Alfa delle altre specie, muniti di maggiore resistenza alla forza o al fascino. In ogni caso, è bene non produrre creature unicamente aggressive o pacifiche: alcune capacità di difesa sono indispensabili per difendersi dagli attacchi non provocati, mentre qualche organo di fascino risulta utile in fase di evoluzione. Questa avviene tramite un miglioramento del cervello, che si riflette nella possibilità di creare dei gruppi di conquista composti da due-tre esemplari. Di conseguenza, convincere altri componenti della specie ad accompagnarci nelle nostre scorribande richiede un livello di fascino minimo sotto cui è bene non andare. Una volta creato un gruppo, le capacità di attacco e conquista delle altre razze vengono moltiplicate, ma durante le scorrerie in zona nemica è bene tenere sotto controllo la salute di tutti i componenti, assicurandosi che mangino le creature aggredite, senza limitarsi ad ucciderle.

Con il procedere del cammino evolutivo, alla nostra creatura viene chiesto di migrare verso nuovi nidi, attraversando zone del terreno potenzialmente pericolose. Per svolgere più facilmente queste operazioni, è bene munirsi di qualche organo di salto o volo, utile a liberarsi degli aggressori più vicini.



L'altezza, insieme a dei lunghi arti, è una caratteristica che non dovrebbe mancare agli erbivori, così da potersi cibare dei frutti ancora attaccati alle piante.



Prima di lanciarsi in un duello, è bene verificare il livello del nostro avversario puntando, quando possibile, sugli esemplari Alfa.



La capacità di socializzare della nostra creatura è strettamente legata al numero di organi di dettaglio posizionati nell'editor.

## SI VIS PACEM

Ammaliare gli esponenti di un'altra specie richiede la presenza di organi di fascino capaci di estendere le capacità di ballo e canto della nostra creatura. La perfetta conquista di un alleato consiste nell'attendere che questi si produca in una specifica azione, per poi ripeterla al meglio. Se si lancia in una danza, dunque, è bene danzare senza indugi. Se la danza è assente dalle nostre abilità, possiamo rispondere con l'azione di più alto livello in nostro possesso, ma questo si rifletterà in una barra di affinità (visibile in alto sullo schermo) decisamente più corta. Allearsi con le altre razze rimane un'operazione abbastanza lunga; di conseguenza, per evitare obiettivi irraggiungibili, è consigliabile selezionare con il mouse uno dei nemici, in modo da far apparire le sue caratteristiche sulla parte sinistra dello schermo.

## PARA BELLUM

La prima regola per una vittoria sul campo consiste nello scegliere la giusta preda. Prima di attaccare l'esponente di una razza differente è bene scoprirne i punti di forza, onde evitare combattimenti al di fuori della nostra portata. Le modalità d'ingaggio variano in base alla posizione del nemico: se si muove solitario nella savana, lo si può aggredire con una carica, che gli impedirà di scappare evitando la nostra successiva raffica di colpi e di morsi. I tempi di ricarica delle azioni sono indicati nel menu azione, ma per attuare le raffiche più intense è bene abbandonare il mouse e sfruttare direttamente i tasti 1, 2, 3 e 4 sulla tastiera. Sputare sui nemici, invece, è il miglior modo per portare allo scoperto gli esemplari circondati dai loro simili, senza esporre la propria creatura ad un attacco congiunto. Contrariamente alla carica, la modalità sputo è poi impiegabile anche durante i combattimenti ravvicinati.

# 3 – FASE TRIBÙ

Il passaggio alla fase tribale è quello inizialmente più disorientante, essendo legato a una radicale trasformazione dell'interfaccia (assimilabile, da qui in poi, a quella dei più classici RTS). Dopo aver donato degli abiti alla nostra creatura, operazione utile a migliorarne salute, velocità, capacità di raccolta e di combattimento, ci si ritrova a godere di un breve periodo di solitudine sulla mappa, che va sfruttato per rifornirsi dell'unica risorsa importante in questa sezione del gioco: il cibo. La prima tenda va quindi dedicata alla creazione di asce o di canne da pesca, utili per cacciare o prendere all'amo gli animali più vicini al villaggio. In alternativa, è possibile addomesticare alcune belve selvagge fornendo loro del cibo, cosa che le spingerà a seguirci nel villaggio e a produrre un flusso costante di uova. Tutte le operazioni di pianificazione della tribù passano attraverso la selezione della capanna principale, in cui è consentito dedicare delle tende alla produzione di armi o strumenti musicali, indispensabili per attaccare o diventare alleati delle Tribù circostanti. Una buona strategia consiste nell'allearsi con la prima fazione che si incontra, inviandole del cibo in dono e trasformando la sua attitudine in amichevole o, almeno, neutrale. Una successiva visita del capo tribù, accompagnato da alcuni suonatori di strumenti musicali, renderà l'alleanza solida, riducendo le possibilità che il nostro villaggio venga attaccato quando il numero dei componenti è ancora molto basso. Con l'aumentare delle fazioni, la battaglia diventerà però inevitabile. Di conseguenza, dopo aver assemblato un cospicuo quantitativo di addetti alle lance e alle torce, è bene attaccare il nemico all'unisono, avendo l'accortezza di partire da una superiorità numerica, verificabile passando con il cursore sopra l'icona del villaggio avversario. Con il procedere delle conquiste, il numero di componenti della nostra tribù può e deve essere elevato, ma è importante notare come tale operazione non sia istantanea. Il primo minuto di vita di tutti i nuovi abitanti del villaggio è infatti speso nell'infanzia, che impedisce loro di svolgere qualsiasi compito. È necessario, dunque, procedere a un aumento costante della popolazione, così da non trovarsi impreparati al massiccio attacco che fa da preludio alla conquista dell'ultima sezione di totem.



La conquista pacifica di un villaggio passa attraverso un'orchestra di strumenti ben proporzionata, capace di rispondere alle esigenze del pubblico.



Adibire 3 o 4 componenti della tribù alla pesca significa godere di un continuo introito di cibo.

## BUONE MANIERE

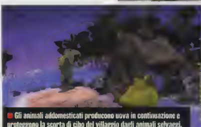
Per rompere il ghiaccio con una tribù rivale, il metodo più rapido consiste nell'inviarle un regalo, sotto forma di 15 unità di cibo. L'operazione è effettuabile cliccando con il tasto destro sul magazzino del villaggio rivale, che accetterà sempre di buon grado qualsiasi offerta. Se la tribù non ci è ostile, invece, un semplice spettacolo musicale sarà sufficiente: il meccanismo di conquista delle simpatie è simile a quello già sperimentato nella fase Creature e prevede che da 2 a 6 componenti della nostra tribù, muniti di corni, maracas o didgeridoo, soddisfino i desideri artistici del pubblico, suonando lo strumento richiesto di volta in volta. All'inizio è sufficiente munirsi di un singolo strumento, ma con l'aumentare del prestigio della nostra stirpe, l'orchestra ambulante dovrà essere munita di tutti gli elementi proposti.

## CATTIVE MANIERE

La conquista violenta delle tribù avversarie passa forzatamente per la distruzione della loro capanna principale, solitamente ben difesa al centro del villaggio. La strategia migliore consiste nell'uccidere prima tutti gli abitanti utilizzando un cospicuo numero di lancieri e qualche addetto alle asce di pietra. Una volta decimata la popolazione, il lavoro dei portatori di torce infuocate risulterà meno rischioso e dispendioso, soprattutto se si avrà l'accortezza di distruggere, insieme alla capanna principale, anche quelle dedicate alla produzione di nuove armi. In ogni caso, è bene fare accompagnare ogni attacco dal capotribù, molto più resistente degli altri componenti e, soprattutto, capace di attrarre su di sé buona parte dei nemici, senza influenzare le nostre capacità di comando anche in caso di tragica dipartita.



Elargire dei doni è il sistema più rapido per ingraziarsi le tribù rivali, soprattutto se hanno un atteggiamento ostile.



Gli animali addomesticati producono uova in continuazione e proteggono la scorta di cibo del villaggio dagli animali selvaggi.



www.gamesvillage.it

# 4 – FASE CIVILTÀ

In base a come avremo terminato la fase tribale, la nostra prima città dell'era civile sarà maggiormente propensa a conquistare il territorio utilizzando religione o milizia. Indipendentemente da ciò, la prima cosa da fare in questa sezione del gioco è munirsi di veicoli votati esclusivamente alla massima velocità. Subito dopo aver modellato il municipio, infatti, è bene cercare di prendere possesso dei geyser di spezia più lontani, togliendo alle città nemiche posizionate sul medesimo continente l'unica risorsa che conti in questa fase del gioco: il denaro. Di conseguenza, il primo edificio da costruire nella città è la fabbrica, capace di trarre il massimo vantaggio economico dalla spezia raccolta. Il posizionamento delle fabbriche, delle case e degli edifici dedicati all'intrattenimento influisce sulla loro efficienza, al contrario del loro aspetto. A fianco di una fabbrica è logico costruire una casa, in modo da fornire la prima di 15 nuovi operai, ma un binomio esclusivo casa-lavoro produrrà una popolazione triste più facilmente assoggettabile da parte delle religioni altrui. È dunque consigliabile inserire dei punti d'intrattenimento che migliorino l'umore dei cittadini. L'interazione degli edifici è immediatamente identificata da alcune linee luminose: quelle rosse producono malumore, al contrario di quelle verdi. La comparsa di linee blu, segnala un meccanismo bilanciato in grado di produrre grandi quantità di denaro, quantificabili in 400 crediti al minuto. Dopo aver acquisito un buon numero di geyser, è saggio convertire l'assetto dei veicoli terrestri, in modo da poter aggredire le città vicine sul nascere, quando sono ancora piuttosto indifese. La conquista avviene distruggendo il municipio o controllando religiosamente o economicamente la popolazione, operazioni, queste ultime, che è possibile completare senza intaccare gli edifici, in modo sfruttarli a proprio vantaggio una volta vinta la battaglia o la conversione. Al termine della stessa, ci viene proposta la facoltà di persuadere la nuova conquista al nostro modello di espansione, opzione che è bene sfruttare sempre, in modo da non frazionare la nostra capacità di aggressione con veicoli militari o religiosi inutilizzabili sul medesimo bersaglio. La strategia migliore consiste nel prendere rapidamente possesso delle 4 città con cui condividiamo il continente, prediligendo la produzione di veicoli terrestri a quella delle navi, cui va delegato soprattutto il compito di controllare i geyser oceanici. Una volta dominato il continente, avremo accesso ai velivoli che, se assemblati in modo da essere lenti, robusti e potenti, permetteranno una conquista piuttosto spedita delle città che hanno ancora l'ardire di opporsi alla nostra definitiva espansione.


Il posizionamento degli edifici influisce sulla redditività e sulla felicità delle città. In questo senso, le linee verdi e blu sono preferibili a quelle rosse.


L'aggressione militare di una città porta necessariamente alla distruzione di tutti gli edifici, che vanno eliminati prima del municipio...


... contrariamente a quanto accade con la conquista religiosa e commerciale, che preserva le risorse del nemico, rendendole nostre.

## FERMI TUTTI

Gli appassionati di RTS lo considerano parte integrante delle loro partite, ma i tanti giocatori che si sono affacciati alla strategia per la prima volta grazie a *Spore*, forse, non conoscono l'importanza del tasto Pausa. Fermare temporaneamente l'azione di gioco, nell'ultima fatica di Will Wright, significa osservare lo stato delle battaglie in corso su tutto il globo terracqueo e selezionare le unità più adatte a fronteggiare il nemico. Un ponderato utilizzo di tale opzione si concretizza, quindi, in tempi di reazione decisamente più ridotti, che si riflettono anche in un miglior utilizzo delle risorse economiche.

## GEOGRAFIA

Se le altre fazioni in campo non sono ancora munite di velivoli, può essere una buona idea trasformare le proprie città dell'entroterra in industriali poli produttivi. Poco importa se la popolazione residente tenderà al malumore: l'inaccessibilità da parte delle navi nemiche renderà tali capoluoghi difficilmente attaccabili dai veicoli religiosi, soprattutto dopo aver prodotto un buon numero di torrette. Quando si ha come unico obiettivo la produzione di denaro, è bene anche sacrificare ogni tipo di albero, fontana o monumento. Ideati esclusivamente per abbellire le piazze cittadine, questi elementi non hanno alcun influsso sulla giocabilità.

## CAPITALISMO

La fase Civiltà di *Spore* è affrontabile anche utilizzando una terza modalità di conquista, quella commerciale. In questo caso, dopo essersi assicurati la maggior parte dei geyser, è necessario creare una rotta commerciale con una città nemica e farla percorrere da un buon numero di mezzi adeguatamente attrezzati. Dopo un cospicuo numero di transazioni, sarà consentito acquistare la città contrattando con il suo sindaco, che tenterà di ottenere il maggior quantitativo di denaro possibile. In questo frangente, è bene non essere troppo avari, dato che il fallimento della trattativa si riflette nell'azzeramento di tutti gli scambi commerciali già intercorsi. La creazione di rotte commerciali è possibile solo in presenza di città neutrali o amichevoli, ma il favore dei cittadini ostili può essere conquistato attraverso dei regali o la più sordida corruzione.

## RICCHEZZA STELLARE

Posizionare le colonie sui pianeti muniti di spezie rosa e viola, le più rare nell'universo di *Spore*, permette di riempire velocemente le casse del nostro impero.
Il colore della stella è un buon indice della qualità delle spezie sparse in un sistema: quelle rosse offrono i tipi meno pregiati, quelle gialle sono tipicamente legate alle qualità medie, mentre quelle blu hanno pochi pianeti, ma ricchi di varietà preziose. In alternativa al normale raccolto, è possibile rubare le casse di spezia alle civiltà che non hanno ancora raggiunto l'era spaziale, incapaci di difendersi dalle nostre incursioni.

## I GROX

Nemica di ogni civiltà senziente e poco propensa a trattare, la razza Grox (la più potente tra quelle sviluppate da Maxis) può essere abilmente manipolata, fino a renderla nostra alleata. La procedura prevede che distruggiamo 5 pianeti vuoti vicini alle colonie Grox, che utilizziamo il nostro raggio super Gioioso su una delle loro città e che piazziamo un'ambasciata sul loro pianeta natale. Dopo una cospicua serie di doni e di missioni svolte per loro conto, diventeremo alleati dei Grox, inimicandoci tutte le altre specie della galassia, ma riuscendo a raggiungere facilmente il centro della stessa, guadagnando contemporaneamente la medaglia Ballo col Diavolo.

## SOLUZIONE RAPIDA

Se si vuole aggirare completamente il problema Grox, la soluzione più rapida consiste nell'armarsi di motore Interstellare di tipo 5, di molti kit di riparazione e dell'immancabile tasto pausa. Utilizzandolo durante una corsa a rotta di collo verso il centro della galassia, potremo pianificare la rotta con calma, evitando di venire distrutti dalle astronavi nemiche e d'incappare in qualche vicolo cieco, che si rifletterebbe inevitabilmente nell'esaurimento dell'energia dell'astronave e nel suo conseguente rallentamento.

## ECONOMIA DI BASE

Prima di avventurarci nelle profondità dello spazio, è bene riorganizzare tutte le città del nostro pianeta natale in modo che siano pienamente produttive. L'acquisto di nuove case, fabbriche e centri di intrattenimento è piuttosto economico, giunti in questa fase dell'evoluzione. È bene, dunque, non lesinare nel loro numero. La pianificazione urbanistica, che andrà ripetuta anche sulle colonie, è identica a quella già vista nella fase Civiltà, e va impostata in modo da non sottovalutare l'umore degli abitanti. Questi ultimi, se impiegati esclusivamente in un percorso casa-lavoro, entreranno presto in sciopero, riducendo le entrate di Sporecrediti.

# 5 – FASE SPAZIALE

La prima differenza osservabile nella fase Spaziale del gioco riguarda la presenza di due barre progresso: la prima rappresenta la nostra distanza dal centro della galassia, mentre la seconda indica i nostri progressi in fase di colonizzazione ed esplorazione dello spazio. Dopo aver svolto le semplici missioni iniziali, volte a trasformarci in un capitano e a munirci di un primo motore interstellare, ci viene assegnato il compito di colonizzare uno specifico pianeta utilizzando un Incredi-kit. In realtà, la colonizzazione può avvenire su qualsiasi pianeta di nostra scelta, di conseguenza è bene selezionarne uno che produca spezie di colore diverso rispetto a quelle presenti nel nostro mondo natio, così da variare l'inventario. Il commercio (non solo di spezie, ma dei tanti manufatti dispersi negli innumerevoli sistemi solari) è l'attività principale di questa fase dell'evoluzione, dato che consente alla nostra astronave di acquisire gli strumenti di terraformazione e colonizzazione indispensabili se si vuole procedere con l'espansione dell'impero.
Trasformare un pianeta brullo (caratterizzato dal valore T0) in una fiorente colonia addetta al recupero della spezia è il compito più difficile di questa fase: dopo aver piazzato sulla superficie un costoso generatore d'atmosfera, infatti, è necessario stabilizzare l'ecosistema, immettendo nell'ambiente tre piante di diversa taglia, due razze erbivore e una carnivora. Se non si effettua rapidamente la stabilizzazione, i benefici prodotti dal generatore di atmosfera svaniranno in pochi minuti, di conseguenza è bene intraprendere la terraformazione solo quando la stiva dell'astronave è già piena di tutto il necessario.
Trasformare un gelido deserto in un mondo dalle temperature miti non è comunque l'unico modo per estendere l'influenza del nostro impero. La conquista militare o commerciale dei sistemi solari visitati durante le nostre scorribande permette di acquisire colonie molto più rapidamente. Indipendentemente dalla via scelta, l'approccio migliore verso ogni razza rimane quello di elargire doni o offrirsi volontari per svolgere qualche missione. Così facendo, è possibile verificare liberamente il numero delle colonie e delle città natali controllate dall'avversario che vogliamo aggredire o acquistare. Una volta assecondati i desideri di una razza, è possibile proporre la creazione di una rotta commerciale stabile, che ci permetterà, dopo un cospicuo numero di transazioni, di comperare in blocco l'intero sistema, colonie e città incluse.
La conquista militare è più facilmente attuabile con strumenti quali il distruttore automatico e lo scudo, ma in generale può essere portata a buon fine avendo l'accortezza di raggiungere senza indugi la superficie del pianeta che si intende aggredire, martellando incessantemente con il laser le strutture della città, muovendosi continuamente e tenendosi a distanza da astronavi nemiche e torrette. L'arma più utile è il missile protonico, in grado di farci vincere rapidamente tutti i duelli aerei grazie al suo sistema di ricerca automatica dell'obiettivo.
La scelta dei sistemi da controllare non deve essere casuale, ma legata alla distanza da un buco nero. Questi ultimi sono infatti l'unica via rapidamente percorribile per raggiungere il centro della galassia, il punto finale dell'intera evoluzione, protetto dal colossale impero Grox. Il punto debole di questa razza risiede nell'incompatibilità con aria e acqua; di conseguenza, il sistema più rapido per debellarla consiste non nell'attaccare militarmente le sue roccaforti, ma nel munirle, anche per un ridotto periodo di tempo, di atmosfera. In ogni caso, farsi strada nell'impero Grox richiede alleati, un distruttore automatico, numerosi kit di riparazione e scorte di energia sostanziose. Soprattutto, è importante possedere molti missili antimateria, capaci di distruggere le astronavi Grox in gruppo e di spianare la nostra strada verso la conquista della Via Lattea.



Il missile protonico è l'arma migliore durante i duelli aerei.



I filtri della mappa, selezionabili nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, rendono più intelligibile la galassia, indicando la via da percorrere per completare le missioni.

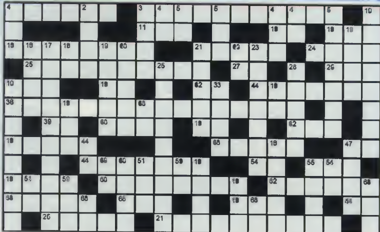


Conquistare i sistemi comprensivi di un buco nero è indispensabile, se si vuole puntare verso l'interno della galassia.

GMC

# CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!



**ORIZZONTALI**

1. Stato di allerta in cinque gradi.
3. Pilota un BattleMech.
11. Il *Sim* con le formiche.
12. Lo è Windows (sigla)
13. All-Seeing Eye
15. Un famoso *Evil*.
21. Il Michel creatore di Rayman.
24. Nuovo personaggio francese di *Street Fighter*.
25. I mattoncini del "pipistrello".
27. Una modalità multiplayer degli FPS (sigla).
29. L'inizio di *Baldur's Gate*.
30. *Need for Speed* al contrario.
31. La fine del *Mondo di Goo*.
32. I confini di Grandia.
34. Adattamento di un videogioco per una piattaforma diversa da quella di origine.
36. RTS di Koch Media, giunto al secondo capitolo.
39. *Hi Octane*.
40. Alex, vecchia mascotte di Sega.
41. L'inizio e la fine di *Loom*.
42. Distretto di *Red Faction Guerrilla*.
43. Il settore di *Ghost in the Sheet*.
45. Per i giochi di corse di EA è necessaria.
47. Sud Est sulle mappe.
48. *Nosferatu: The Wrath of...*
54. Consonanti di un famoso *Rainbow*.
55. Per Spider-Man può essere *Friend* oppure...
57. Mappa polverosa di *CounterStrike*
60. Un animale marino della serie di *Donkey Kong*.
62. Una *Prophecy* per PC.
64. Termine inglese per gli oggetti nell'inventario delle avventure grafiche.
66. Amplificatore in breve.
67. *The...* avventura di LucasArts.
69. Sparatutto di Black Element (sigla).
70. Era Eastern in *The Settlers*.
71. Arts, famosa software house

**VERTICALI**

1. In MS-DOS serviva a visualizzare i file in una cartella.
2. Cognome di Canderous, personaggio di *KOTOR*.
3. Fa il tatuatore in *Saints Row 2*.
4. All'inizio di *Enchanted Arms*.
5. Acronimo di un episodio di *Splinter Cell*.
6. Il sistema operativo di Microsoft, per gli amici.
7. Acronimo di un episodio di *Rainbow Six*.
8. Input e output.
9. I simpatici conigli pazzi di Ubisoft.
10. Titolo "londinese" dei Flagship Studios.
14. Un lottatore di *Street Fighter 3*.
16. Tipica razza fantasy.
17. Nota marca di prodotti audio.
18. RTS di Pyro Studios (Acronimo).
19. Libro elettronico.
20. Sistema da sala giochi di Sega.
21. Lara Croft era quello dell'oscurità.
22. Compact Disc.
23. L'*Age of* che segnò la storia degli RTS.
26. I "paesaggi mentali" di una storica software house.
28. L'*Alien* del Team 17, pronto a un ritorno su PC con *Evolution*.
30. Vecchio gioco di sport invernali di EA, per DOS, Amiga e Commodore 64.
33. *Brothers in...* di Gearbox Software.
35. In programmazione, una disgiunzione logica.
37. Un nuovo servizio di download digitale per "i bei giochi di una volta".
38. Sottotitolo di un gioco dedicato all'Incredibile Hulk, dai creatori di *Prototype*.
44. Prefisso per gli studi di sviluppo di Sega.
46. Interessante strategico di Black Hole Entertainment, *Armies of...*
47. La "mamma" di Sonic.
49. Aero Fighters.
50. Così inizia la software house di Jeff Minter.
51. Sigla di un noto strategico dedicato alla mitologia.
52. Sigla della tecnologia di Hyper Threading.
53. I mitici Black... Studios che diedero vita a *Planescape Torment*.
55. Acronimo del quarto episodio di *Monkey Island* (in Italiano).
56. Vocali in *Noir*.
58. Sigla di un mitico sparatutto di Epic.
59. Transaction Machine Environment, vecchio sistema operativo non più in uso.
61. Mobile Data Terminal.
63. "Operations" abbreviato in molti giochi di guerra.
65. All'inizio di *Sam & Max*.
68. Sigla spesso usata negli sparatutto tattici per i visori a infrarossi.

La soluzione vi attende sul prossimo numero

# CALCETTO GMC



**REGOLAMENTO DEL CALCETTO GMC**

Le regole del calcetto di GMC sono essenzialmente quelle del calcio, con qualche piccola eccezione:

- I giocatori tirano a sorte per la squadra che darà il calcio d'inizio e dispongono le pedine all'interno della propria metà campo.
- Una volta iniziata la partita, il giocatore mantiene il possesso della palla fino a quando la sua pedina resta in contatto con il segnalino della sfera e questa non tocca una pedina avversaria.
- La palla non può essere colpita più di 2 volte di seguito con lo stesso calciatore.
- I tiri in porta possono essere eseguiti solo una volta superata la linea di metà campo. Il gol si intende segnato una volta che il segnalino della palla ha superato completamente la linea di porta.
- È consentito spostare 3 pedine dei calciatori della propria squadra a testa quando l'azione sta per riprendere, per esempio prima di una rimessa laterale.
- Se una pedina, invece che colpire la palla, urta un calciatore avversario, commette fallo e il gioco riprende con una punizione per l'altra squadra.






GIOCHI
COMPUTER

GAMES VILLAGE

# nel prossimo NUMERO

**ESCLUSIVA!**

La recensione del nuovo gioco di ruolo creato dagli autori della saga di *Gothic*!

# RISEN

**EVENTO! GIOCO ALLEGATO!**

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Uno dei migliori sparatutto della storia dei videogiochi allegato al prossimo numero di GMC, nell'edizione da 7,90 euro!



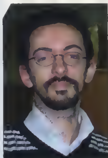

"Uno splendido FPS con una grafica maestosa e dotato di un'ottima giocabilità"
GMC novembre 2007 – Voto 8½

NELL'EDIZIONE BUDGET
SPACE EMPIRES V
MAI USCITO IN EDICOLA
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 8 SETTEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

# Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, perdetevi nei mondi virtuali con Dario Ronzoni.

# Nostalgia virtuale

**LA domanda può apparire a prima vista oziosa, ma nasconde implicazioni abbastanza intriganti: si può provare nostalgia per un luogo che non esiste, un ambiente mai visitato fisicamente, ma conosciuto solo attraverso l'esperienza ludica? Sembrerebbe proprio di sì, stando almeno alle impressioni che il sottoscritto ha avuto modo di sperimentare in prima persona.**

Certo, va fatto un distinguo importante tra l'effetto lacrimuccia che può provare chiunque di fronte a un vecchio gioco, che magari riporti alla mente i giorni felici dell'infanzia, e la vera e propria nostalgia per un luogo ben preciso, connotato nei minimi particolari. Negli ultimi anni, il proliferare dei MMORPG, molti dei quali ambientati in mondi incredibilmente vasti e dettagliati, ha senza dubbio facilitato l'attaccamento del giocatore a località virtuali definite, riconoscibili fin da una prima occhiata. In più, particolare non di poco conto, il GdR online introduce la componente umana, la presenza di persone vere che, al nostro fianco, condividono esperienze e stati d'animo. È questo connubio tra mondi poligonali ed esperienze reali che trasforma il luogo virtuale in un "luogo umano", per il quale possiamo provare, a distanza di mesi o anni, un senso di nostalgia più o meno profondo.

"Incontriamoci a Ironforge", dicono tra loro due Nani di *World of Warcraft*, nati e cresciuti nelle innevate lande di Coldridge Valley. E in quel momento non c'è più una distinzione tra il giocatore che digita da Stoccolma e il Nano guerriero che ci sta di fronte sul monitor: ci sono solo due esseri, umani o digitali non fa differenza, che condividono tra loro un'esperienza che non può essere scissa dal luogo in cui avviene. Per creare nostalgia servono un'ambientazione, una serie di stati d'animo, una o più persone con le quali sperimentare tutto ciò e un certo lasso di tempo che ci allontani da quegli eventi, che ci permetta di osservarli da una prospettiva ormai esterna (il distacco, in questo caso, è fondamentale). Quando tali elementi si legano tra loro, non importa più che ci si trovi nel mondo "vero" o su un server collocato a migliaia di chilometri da noi.

Dopo anni di avventure, incontri, amicizie, il mio personaggio è tornato nel luogo dove tutto ha avuto inizio, quando ancora un piccolo numero indicava il suo livello di partenza. I lupi, le montagne imbiancate e le povere abitazioni mi hanno riportato indietro di mesi, a esperienze sbiadite, a persone prima sconosciute e poi diventate amiche, ad altre perse per strada e finite chissà dove, a metà tra il virtuale e i concreti impegni di una vita a volte fin troppo reale. Passeggiando per quei luoghi ho indubbiamente provato nostalgia, desiderio di ritorno a un passato, per quanto recente, ormai svanito. E il tutto legato a doppio filo con un mondo che, secondo i nostri canonici parametri di giudizio, neppure esiste.

Alla fine il gioco, di qualunque tipologia ludica si parli, diventa solo un grande contenitore, una cassa di risonanza in cui far decantare noi stessi, le nostre vite e tutto ciò che vi gravita attorno. Qualcosa di maledettamente concreto, altro che virtuale.

GIOCHI COMPUTER

**VISIONI VIRTUALI**

**Dario Ronzoni videogioca assiduamente dai primi Anni '80. Con una laurea in Lettere Moderne nel cassetto, scrive di videogiochi dalle pagine delle principali riviste del settore da ormai un decennio. Oltre a Giochi per il Mio Computer, ha collaborato con Xbox Magazine Ufficiale e PSM. È da sempre interessato al videogioco come strumento per creare mondi paralleli ed esperienze alternative.**





Anvilmar è il punto di partenza dei Nani in *World of Warcraft*.



Ymir's Pass (dal MMORPG *Age of Conan*) offre un panorama mozzafiato.